PIFLARSKI BOŽIČNI KVIZNIK - FINAL FANTASY XV - KVANTNI RAČUNALNIKI

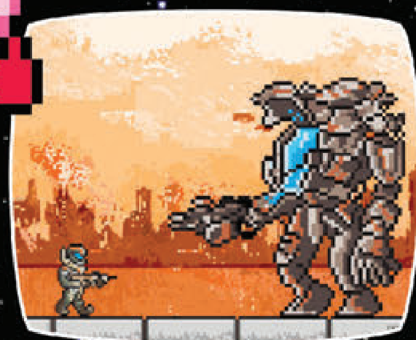


JOKER

281
DECEMBER

KAM GRE DREK?


Batman


Titanfall 2


Watch Dogs 2



The Owlboy






The Last Guardian



Joker
RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 281
december 2016
www.joker.si
revija.joker

IZDAJALEC
Alpress d.o.o., Parmova 14, Ljubljana

DIREKTUM
Samo Žargi, telefon: 059 08 99 30

NASLOV REJNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 059 08 99 35

NAGLAVNI IN GOVORNI VREDNIK
David Tomšič

DEZIJN™ IN GRAFIČNI ZLOM
David Tomšič

REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala

JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, LordFebo, Kavbojc, Sneti

LUSTRATORKE
Tanja Semion, Primož Bertoncelj, Anja Rupar

OGLASNO TEŽENJE
Marko Polak, telefon: 040 796 323
marko.polak@joker.si

ODDELEK ZA NAROČEVALNINE
telefon: 059 08 99 30

Naročniki imajo 20% popusta.
Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče. Slednjega si ne želimo.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
tiskarna ABO Grafika

Revija izhaja 15. v mesecu.
ISSN 1318-461X

Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 9,5 %.
DVDja ni več, DDV ostaja!

IGROVJE, KONZOLEC

LEPI ČLANKI

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

20 VRSTIC

Oktobra me je pot zanesla na prvi podalpski Science Hack Day, ki je potekal na ljubljanski Fakulteti za elektrotehniko, 'tabivšem FRIju'. Na prireditvi so imele skupine okrog petih zanesenjakov dva dni časa, da so sestavile zmerno do pretežno smiseln tehnološki umotvor. Pravila so dokaj zrahljana, saj predlogi segajo od resnih, na katere se ekipe pripravljajo že prej, do precej zajebantskih, utrnjenih na licu mesta in bolj namenjenih zabavi ali tipanju meja med znanostjo in umetnostjo. Ena od skupin je tako napravila enostavno 2D-pretepačino, kjer sta igralca delila udarce z zamahovanjem rok, kar so beležili telefoni s svojimi zaznavali gibanja. Druga skupina je po sili razmer, ker ji je crknilo prvotno načrtovano orodje, 'izumila' algoritem, ki je piksle iz slik kuhinjskih hladilnikov prevajal v haikuje. SHDji so v prvi vrsti namenjeni kravžljanju možganov in druženju navdušenske populacije. Priključi se lahko praktično kdorkoli, seveda pa je ponavadi tam največ študentov naravoslovnih ved. Zadeva je zaštartala pred šestimi leti v Londonu in hitro postala svetovno gibanje, ki ga je k nam zanesel mladi fizik z Jožefa Stefana, Tadej Novak.

Sam sem bil tokrat (žal) prisoten le kot opazovalec. Sem pa kljub temu lahko hitro videl, kako očitni sta dve prevladujoči veščini, ki ju velja za sodelovanje na takšnih eventih dobro obvladati: programiranje in znanje elektrotehnike ter elektronike. Tričetrt napravic je bilo zgrajenih okoli raspberry pijev ali arduinov ter krmiljenih bodisi s telefonom bodisi s kakšno preprosto spletno aplikacijo. Premisa Science Hack Dayjev je sicer vključujoča in k sodelovanju vabi tudi družboslovce. Antropologija in slične vede so takisto znanost. Vendar nisem mogel mimo dejstva, da so bili v delovnih skupinah gazde tisti z omenjenimi tehničnimi sposobnostmi, ostali pa bolj priveski.

To je danes pogoj, da 'shekaš' stroje v moderni okolici, saj ima večina ali vezja in žičke ali ga nadzoruje nek softver. To je drugače kot pred petindvajsetimi leti, ko je bil mulc največji frajer v klapi, če je sam popravil svoj tomos. Razstaviti vplinjač za moped je sicer še vedno lahko uporabna spretnost in zame bo največja zabava, če bo prihodnja leta na Hack Day kdo privlekel motor na notranje izgorevanje. Toda s poznavanjem sodobnih digitalnih naprav lahko v krajšem času dosežeš neprimerno več. Ja okej, saj nisem povedal ničesar novega. Toda videti ta razkorak v praksi te vseeno premakne. Pa še nekaj: večine teh znanj ne dobiš na predavanjih. Izvirajo iz projektnih del, seminarjev in delavnic. Četudi je bilo na ljubljanskem dogodku dosti študentov fizike, so s seboj prinesli veliko radovednosti in domačega zanesenjaštva, ne vsebine iz učbenikov.

Aggressor

ZLATA VREDNI PODPORNIKI

Naslovnica je NESovska in na njej so Mario, Link, Kirby, Bowser ter Samus. Je kdo od bralcev posedoval to staro konzolo?

MOJE IME JE AMBROŽ.
SEM KORENJE. KAJ
TI ŠE NI JASNO?



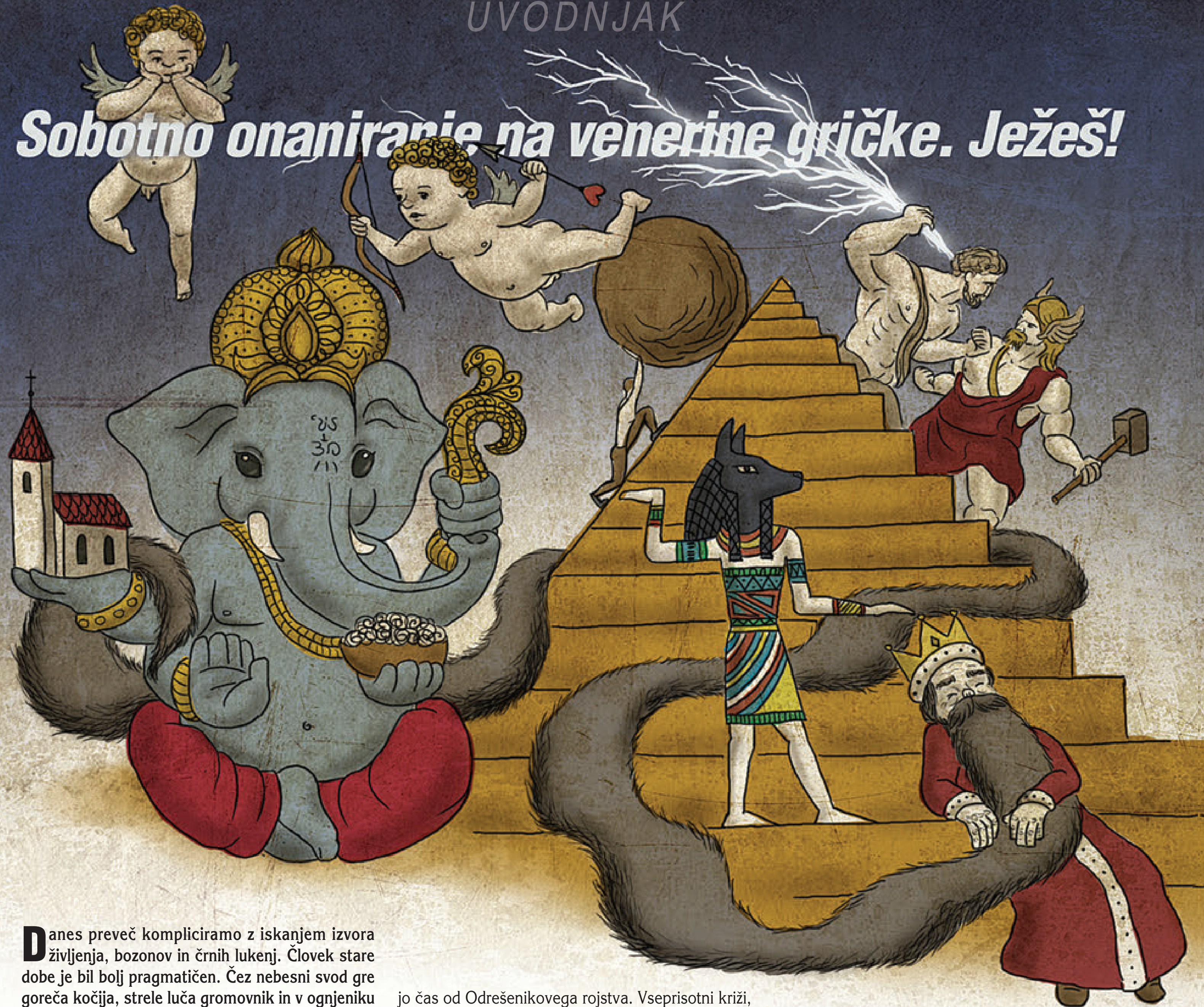


P.B. 2014

„AMBROŽEV PABERKUUM 2" JE TRDOVEZANA ZBIRKA JOKERJEVIH STRIPOV. NA 183 STRANEH SO V NJEJ ZBRANI STRIPI OD JOKERJA 20 DO JOKERJA 188. ZBIRKO LAHKO ZA 25 EUR NAROČIŠ NA JOKER@JOKER.SI

CENA POLEG SAME ZBIRKE VKLJUČUJE ŠE POŠTNINO IN PA DOŽIVLJENSKI, PRENOSLJIVI (POD POGOJEM, DA STE STALNO NASELJENI NA ANTARKTIKI) IN BREZ OPOZORILA OB VSAKEM TRENUTKU ARBITRARNO RAZVELJAVLJIVI ODPUSTEK ZA DOZDAJŠNJO NE-NAROČITEV TE ZBIRKE, KAR JE PRAV ZARES IN BREZ DVOMA EDEN RESNEJŠIH PREKRŠKOV ZOPER RED VESOLJA.

Sobotno onaniranje na venerine gričke. Ježeš!



Danes preveč kompliciramo z iskanjem izvora življenja, bozonov in črnih lukenj. Človek stare dobe je bil bolj pragmatičen. Čez nebesni svod gre goreča kočija, strele luča gromovnik in v ognjeniku prebiva božji kovač. Pogubni vrtinec v jezeru je delo povodnega moža in babo, ki en teden krvavi, a ne umrje, je gvišno obsedel hudič. Gromozanska fosilizirana lobanja pripada ancientni velepošasti, za vse gorje na svetu je kriva Pandora, različne jezike pa je ustvaril Bog, da bi nečimrnim ljudem preprečil gradnjo stolpa. In ob smrti gremo v raj, kjer nas čakajo valkire ter nepregledne čete bizonov. To so enostavne razlage, ki jih razume še tak siromak, medtem ko znanost vselej poraja več vprašanj kot odgovorov. Človekova zvedavost je na žalost svečenikov naposled sicer zmagala, toda kljub vsemu dobršen del kulture sloni prav na starodobnem verovanju v nadnaravne, nerazložljive pojave.

Adam, Jezus, Abraham

Zakrknjen, ozkogledni ateist, ki nesmiselno 'verjame' le v reči, ki jih vidi in otipa, bo temu kajpakda nasprotoval. "Naša družba je vendarle sekularna in njeni stebri so liberté, égalité in fraternité!" Ko bi le bili. Temelje smo si postavili mnogo pred temi visokoletečimi besedami. Naj gre za krščanstvo v naših koncih, islam v mohamedanskih državah ali hinduizem v Indiji, vselej je kultura nastala na pokornosti do višjih entitet. Zato je vsakdan slehernega Zemljana še milenije kasneje prežet z religioznimi gradniki. Celo v Severni Koreji, saj oni takisto merijo čas od Odrešenikovega rojstva. Vseprisotni križi, kipi, kapelice, cerkve in Sveti Florjan na gasilskih domovih so le najbolj očitni primeri v našem prostoru. Sledijo prazniki, saj si največ damo opraviti prav okoli verskih, ne narodnih običajev. Še tak brezbožnik se brez zadržkov baše z Jezusovo krono in cveki, sprejme božičnico in 15. avgusta ne sili v službo. Tudi Trubar je reformacijo, ki Slovencem pomeni začetek književnosti oziroma kar kulture vobče, pričel s Kristusovim naukom.

Nadalje je Sveto pismo s frazemi in medmeti izdatno obogatilo naš jezik, dasi se mnogokdo tega sploh ne zaveda. Če si *nejeverni Tomažek*, pojdi samo k dacarjem, tistim, ki pobirajo, *kar je cesarjevega*. To bo *križev pot*, saj te bodo pošiljali *od Poncija do Pilata*, nakar si bodo sami ničkrivo *umili roke*, ti boš pa *žrtveno jagnje*. *Jeremijade* ne bodo zalegle, zakajti pravične *salomonske modrosti* ne boš deležen. *Dobrih Samarijanov* tam ne najdeš in *kamenje bodo metali tudi grešniki*. Poznaš ozadja teh stalnih besednih zvez? Spodobilo bi se. Jih je še precej več, recimo alfa in omega, Evin kostum, David in Goljat ter Adamovo jabolko. Biblične so takenako izražene starosti: Kristusova leta so triintrideseta, Abrahama srečamo pri petdesetih in Metuzalem jih je menda dočakal 969. Prav tako je krščanstvo ustvarilo številna krajevna imena po celem svetu, v Šentflorjanski dolini na primer Šentvid in Šempeter. Res neugodno, če si komunist, iz Svete Trojice doma.

Od erotike do Evrope

Da je Jezusovo vstajenje od mrtvih vplivalo na vse vidike zahodne civilizacije, tudi posvetne, je samoumevno. Tisočetje so namreč krščanstvo dejavno uveljavljali, celo s palico in ognjem, ako je bilo treba. Poleg tega je bilo za razliko od islama prijazno do vizualnega ustvarjanja, zato smo na polno obkroženi s podobicami razpela, kerubinčkov in zavetnikov. Vseeno pa niso ekskluzivno prisotne le biblične reference, marveč čutimo presenetljivo močan odmev davnih mitologij, čeprav so jih misijonarji zavzeto spreobračali. Najbolj očitna je kajpakda ona od starih Grkov, katerih civilizacija je ipak steber evropske. Celo do te mere, da smo celino oklicali po bajeslovni kretski kraljici, tisti, ki jo je oplodil v bika našemljen Zevs. Eden od razlogov za živost te folklore je temni vek, ko so menihi v kloštrih prepisovali antične rokopise, največji ponoven zagon pa je helenizmu dala renesansa. Kljub temu je kar težko verjeti, da so poldrugo tisočletje stare mitske povesti še vedno tako jasne in zimzelene.

Grške bajke niso le niz junaških kvestov, marveč so podlaga zahodni umetnosti, naj gre za italijansko slikarstvo ali angleško književnost. Njihovi človekoliki bogovi z različnimi značaji in telenovelastimi razprtijami so dve tistočletji kasneje navdahnili ame-

riške superheroje. Hkrati pa so podolimpske bajke pustile v našem sporočanju številne idiome, katerih poznavanje in uporaba te ob vsaki priliki naredi za sila učenega. Midasov dotik zlati, v vodi stoječi, a na veke žejni Tantal trpi nečloveške muke, Sizif jalovo kotali kroglo uzbrdo, Ahilova šibka točka je peta, Pirova zmaga ima visoko ceno, s pitijskim odgovorom si ne moreš pomagati, jabolko spora izvira iz lepotnega prepira med Afrodito, Hero in Ateno … Verovanje Romulovih otrok je sicer zapustilo manj besednih zvez, ga pa imamo na jeziku ob omembi prvih šestih mesecev in vseh soplanetov našega osončja. Oziroma če si v romanskih jezikih dajemo opravka z dnevi. Torek je Marsov, četrtek Jupitrov in na Venerin griček se je najbolj priporočljivo podati v petek … Na antična božanstva nas spominja tudi mnogo logotipov iz komercialnega sveta, od Merkurja in Mercatorja do Nike in Heliosa.

Thor je car, kdo je Perun?

Egipčanskih, hinduističnih in islamskih elementov v našem vsakdanjiku resda ni, so pa židovska. Po njihovemu dnevu počitka smo poimenovali šesti dan in nikdo, ki se kliče Danijel, Mihael ali Gabriel, ne sme zanikati boga, kajti ima ga v končnici imena. Tudi nordijski miti so pustili odtis. Beowulf in ede seveda niso del slovenske folklore, toda potom sposojenega nemškega pravljičarstva in tolkienske fantazije poznamo širok germanski bestiarij in divjo jago. Dodatno nam je Amerika povedala za Baldurja, Lokija in Thora. Poleg tega se vikinškemu panteonu poklonimo ob angleških ali nemških izustkih dnevov. Saj veš, da je wednesday Odinov dan, na thursday ali Donnerstag goduje Chris Hemsworth in friday oziroma Freitag je od boginje seksa Freje? Rimski zgled je očiten in Angleži so za povrh obdržali njihovega Saturna za zaščitnika sobote. Zakaj se je Nemcem gandalfovski Odin zameril in so sredo poslovanili v Mittwoch, pa ne vem.

Po vseh teh številnih občih primerih še žive pobožnosti se samo od sebe porodi vprašanje, koliko se je v našem življenju ohranilo slovanske mitologije. Navsezadnje je bilo njihovo rodnoverstvo v uporabi še pred dobrimi tisoč leti. Ampak iz poganskih časov nam niso ostale ne zgradbe, ne kulturni artefakti, ne šege. Naši predniki niso pisali in zidali kamnitih templjev, marveč so bogove častili ustno in leseno. Oboje ima kratek rok trajanja, zato so nam prabožanstva, kot so Perun, Svarožič in Morana, tuja in nepoznana. Na tista vremena nas ne spominjajo nikakršne figure, stvarne ali jezikovne. Naše edino 'slovansko' bajeslovno delo je Krst pri Savici. Dasi je marsikateri kraj zaradi njega dobil Črtomirovo ulico, je mitologija v Krstu popisana prosto po Prešernu – dobesedno in v prenesenem pomenu –, zato je ne gre jemati kot postavo starih ljudstev. Slovenska nadnaravna folklora sicer obstaja, a praviloma temelji na vraževeri izpred par stoletij. Ljudske, tudi superjunaške zgodbe, od Petra Klepca do Kralja Matjaža, recimo ne koreninijo v slovanstvu. Enako velja za nekaj tipično slovenskih pobožnih izrazov, kot sta lipov bog in blažev žegen. (Prvi označuje nepremičnost, ki prihaja iz lesenih krščanskih podobic, in drugi neučinkovitost, saj blagoslov Svetega Blaža ne ozdravi nobene bolezni.) Pokristjanjevanje je lokalne običaje in čaščence često preimenovalo, medtem ko se spomin na originalno izročilo pri nas ni ohranil. Razen modrosti, da noben Slovan ne ščije sam. Dobra spodbuda, da se lotimo vedeža o hrastu, jagibabi, rusalkah in peripetijah naših poganskih bogcev. Kolikor je tega iz redkih črepinj mogoče sestaviti. Slovani smo pač potomci profesionalnih poljedelcev, ne kiparjev, pesnikov in kronistov. To je še toliko bolj očitno na Slovenskem, kjer smo bili povrh vsega še ves čas tlačani. Zato so kljub izpričanim odmevom vsesortnih religij slovanska kapišča in sveti gaji že davno pozabljeni. V pesku časa sta se takisto izgubila festival zimskega sončevega obrata in simbol kolovrata. Uspešno sta ju nadomestila jaslični Jezušček in rimska mučilna naprava.

Vsi smo božji otroci

Religiozna zapuščina in vplivi so skratka vseprisotni, ne samo v manifestu SDSa. V adventu pa sploh, saj na obhajanju prihoda mesije sloni svetovno gospodarstvo. K Bogu se oziramo, ko se boglonaj zahvaljujemo, ježeštana vzdihujemo, zbogom pozdravljamo in se bogsigavedi sprašujemo. Pred najvišjim slovenskim nebotičnikom imamo kip Evrope in njenega božjebovinskega posiljevalca. Molimo za obljubljeno deželo in debele krave, smo erotični in onaniramo, pošiljamo Mohameda h gori, na internetu ne maramo trolov in trojanskih konj ter iz naših ust v božja ušesa polagamo priprošnje za čimkasnejši obisk večnih lovišč ali valhale. Še solze Chucka Norrisa zoper raka nam niso tuje. Toda na svoji Vesni pa res nismo. Valjhun in drugi karantanski knezi so uspešno ubili boga v nas.

David brez Goljata

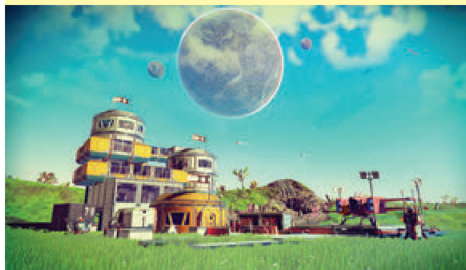




Policajevanje po legomestu na novih sistemih
City Undercover velja za enega najboljših lego špilov sploh. Ima originalno zgodbo, početja je nemalo, preoblek junačka osem, velemesto je prostrano in nenazadnje temelji na najbolj priljubljeni kockovni tematiki, 'cityju'. A licenčni dogovor med razvijalcem TT Games in Nintendom je špil privezal na slabo prodajani wii U, kar mu je omejilo občinstvo. No, vremena se plastičnemu policistu Chasu McCainu jasnijo. Pogodba je potekla, zato njegov pregon zlikovca Rexa čez šestnajst nivojev spomladi pride na playstation 4, xbox one, PC in switch. Večjih sprememb vsebina najbrž ne bo deležna, obogatena bo le grafika. Upamo pa na polovično in ne 60-evrsko ceno.

Nagrade game awards so podeljene
A so to kakšni videoigralski oskarji, vprašaš? Niti ne, kajti The Game Awards so neodvisen šov, ki nima zveze s kakšno gamersko akademijo ali založniškimi zvezami. So pa izpeljanka bivših Spike Video Game Awards, ki so tekle od leta 2003, tako da brez tradicije niso. Namečkoma prireditev uživa podporo tako velikih izdajateljev softvera kot proizvajalcev hardvera (ni naključje, da jo je gostil Microsoft Theater v Los Angelesu), ki prispevajo člane komisije, medtem ko glasove dajejo mediji. Igra leta je po njihovem mnenju Overwatch, najboljšo zgodbo ima Uncharted 4, vrhunski zvok Doom, naj frp je Witcher 3, najboljša neodvisnica Inside, v kategoriji 'Games for Impact', kamor romajo širše vplivni izdelki, pa je slavila družinska izpoved o rakavem otroku That Dragon Cancer.
Hkrati so nekatere ekipe dogodek izkoristile za dražilne napovedi. V HD-inačici Bulletstorma s podnaslovom Full Clip Edition bo moč igrati kot Duke Nukem. Telltale Games je najavil interaktivno povest Guardians of the Galaxy. Naslednji Shovel Knight pa bo klican Specter of Torment in v njem bomo ustanovili gručo zlobcev.

No Man's Sky se razvija



Po razočaranju ob avgustovskem izidu No Man's Sky, ko je postalo jasno, da igra ne izpolnjuje obljub avtorjev, se je studio Hello Games zavil v molk. Koncem prejšnjega meseca so ga prekinili – in to zelo konkretno. Dostavili so namreč zastonjsko posodobitev, ki je naphana z novo vsebino. Dodali so dva igralna modusa, težjega preživetvenega in lažjega peskovniškega za brezskrbno grajenje. Odslej je namreč moč na planetih postaviti lastno postojanko! Razen za odložišče tovora je uporabna še za gojenje rastlin in nastanitev zavezniških raziskovalcev, ki odkrivajo izboljšave opreme. In za nameček je moč prvič pokukati v večja vesoljska plovila, saj lahko kupimo tovornjačo ter močno povečamo inventar. Avtorji obljubljajo, da je to zgolj prva od velikih razširitev. Za vse zamere se sicer še niso odkupili, a zdaj smo lahko vsaj previdno optimistični.

Na igrišču nova edicija krvavega fuzbala

Kot smo omenili v vedežu o Warhammerju, se je Games Workshop odločil oživiti svoje specialne serije, med katerimi je najbolj znan Space Hulk. Ker so te preprostejše od osrednjih serij Kladiva, so primerne za tiste, ki se jim ne da ukvarjati z buklami navodil, ki ti ob padcu na nogo kaj zlomijo. S peto edicijo se je tako prejšnji mesec po kar sedemnajstih letih vrnil Blood Bowl! To je krvava sorta ameriškega fuzbala, kjer nasprotniku žogo vzameš tako, da mu razbiješ glavo ali kaj odgrizneš. Teče v alternativni verziji fantazijskega Warhammerja, ker v glavni veji je kajpada edini šport klanje na bojišču. Špil se igra potezno na kvadratasti mreži igrišča, z enajstimi figuricami na stran in nekaj zamenjavami, ker delež frajerjev med igro obvezno stakne kompliciran zlom ali pet. Taktiko je treba zastaviti izbranemu moštvu primerno, saj znajo vilini urno švigati po igrišču, dočim so škratje počasni, a jih je težko prekucniti. Vselej pa je treba upoštevati kar velik vpliv kocke, saj jo mečeš za skorajda sleherno dejanje, od lučanja žoge do blokiranja.



Ošpičene žoge in davljenje nasprotnika naj ne skrijejo dejstva, da je Blood Bowl domišljena miselna igra. Zmaga tisti, ki mu največkrat uspe touchdown.

Peta inačica močno povzema po uveljavljeni četrti, saj so hoteli pri GW v prvi vrsti napraviti igro, ki bi iz kleti privlekla zakrknjene stare veterane. Teh je ogromno, saj je bila skupnost igralcev Blood Bowla v ZDA med največjimi, kar se namiznic tiče, dokler niso avtorji špila pred desetletjem zanemarili. Novost je predvsem v boljši prezentaciji, kajti sleherna figura ima sedaj svojo karto s podatki, da jih ni treba več iskati po knjigi. Miniature so še vedno malo drugačne in preprostejše za sestavo kot one iz Warhammerjev. Lepilo ni obvezno, niti ne barvanje, ker so stričky že v odtenku moštva, seveda pa jih lahko dodatno obdelamo s čopičem. Bowl je v peto zaštartal z osnovno škatlo s človeškim in orkovskim timom. Kmalu dospejo še skaveni in škratje, nakar se lahko nadejamo vseh mogočih ras. Če te mika preizkus modela, se sicer lahko ozreš na računalniški izvedbi. A ne bodi no sramežljiv in poskusi takšno, pri kateri lahko človeškega soigralca v živo nekam pošlješ. Na primer po pivo. (ag)



Thrustmastrovi pripomočki za sobne pilote

Pred petnajstimi, dvajsetimi leti so bile letalske simulacije premijski žanr, ki se je bogatil vsakomesečno. Na mlinčkih, ki zmorejo le drobec moči današnje pametne ure, smo redno frčali s trokrilnim fokkerjem, klatili nad Pacifikom, merili tomcate, falcone in raptorje proti migom in suhojem ter nič manj pogosto upravljali športne in celo potniške aeroplane. Plus še vse sorte zrakomlatov, ki so takisto obilovali. Da smo vse to počeli vzdušno in kakovostno, je bila igralna palica samoumevna pritiklina slehernega gospodinjstva. A geopolitična sovraštva so se sčasoma spremenila in s tem vojskovanje. Zračnih junaštev v dobi dronov dozdevno ni več, pilot ni več nikomur sanjski poklic, besedna zveza Top Gun nima veljave in mucebožajoči pogled lederšerifa Mavericka je le še bled spomin. S tem je upadlo tudi zanimanje za resno domačinsko letanje, ki so se ga svoj čas šli fotri, ki sicer za videoigre sploh niso marali.



Plastična namizna igratorja T.16000M sicer ne dosegata žlahtnosti kovinskega modela F-16, toda dvesto evrov za to in še za pedala je dober nakup!

Avionščine sicer niso izumrle, vendar so redke in poarkadene, prirejene ploščkovnemu nadzoru. Vseeno pa obstaja nišna komuna, ki iz sobe osvaja nebeška kraljestva, recimo v nenehno razvijajočih se projektih DCS ali Sturmovik. Pri tem jim pomagajo stari sistemi thrustmaster warthog, logitech G940 in saitek X-55, ki pa jih povečini ni moč več kupiti. Zato se je Thrustmaster oziroma njegov francoski lastnik Guillemot odločil podporo posodobiti, obogatiti in poceniti. Za zgodnje novo leto so oznanili celovit 200-evrski pilotski komplet za PC, imenovan T.16000M FCS flight pack. Njegov osrednji del predstavlja trismerna palica s kar šestnajstimi prilagodljivimi gumbi in vsesmerno kapico. Mnogogumbnost je takisto odlika enote s potiskačem, ki, kakor ime pove, skrbi za avionski 'gas'. Tej navezi so za najvernejši občutek dodana pedala, ki premikajo repno zakrilce in s tem omogočajo lažje, naprednejše zavoje.
Glede na ceno ne moremo pričakovati kovinske robustnosti in resničnih dimenzij, kakor pri nekaterih preteklih modelih. Toda pretirano cenenoplastične enote to niso; pravzaprav so tehnologija in zmožnosti presenetljivo visoke. Natančnost premika palice je denimo kar 16.000-nivojska in poleg pride zmogljiv softver za konfiguracijo poslednjega stikala. Vse te silne kontrole resda podpira malo naslovov, a izdelek bo dolgoročen. Proizvajalec nedvomno upa, da bo prihodnjeletno nadaljevanje Top Guna zvrst prerodilo. Morebiti, dasi smo prepričani, da so kilski priročniki, kakršnega smo dobili v zajetni škatli legendarnega Falcona 3.0, neponovljiva stvar preteklosti ... (lf)



Mekamone si je izmislil nek mladi Nigerijec, navdušen nad robotiko in animeji. Za projekt ni fehtal množic, marveč je dobil resne investitorje. Rezultat so takele rakovičje igrače, katerih gibanje je res vicno.

Bojevalni pajkovci

Tehnologija se izboljšuje, miniaturizira in ceni, s čimer se razvijajo tudi igrače. Prišli so robotek Robosapiens, tečni Furby, programabilne lego kocke Mindstorms, inteligentna avtocesta Overdrive, dron Bebop in špijunska Barbika. Naslednja velika reč bodo Mekamoni, bojevalni pajkasti roboti na daljinsko. Te hecne mehanične kreature se seveda ne bodo fizično obdelovale, saj cirkularke, špice in ognjemeti iz TV-serij BattleBots in Robot Wars ne pašejo v domače okolje. Onegaji se sicer premikajo in skrivajo za ovirami, toda spopadajo se le z navideznim streljanjem z lučko, medtem ko zadetke registrirajo tipala. Mobilnik pri tem rabi tako krmiljenju kot prikazu funkcij in življenjske črte. Demonstrirani dvoboj je bil precej vzdušen in je predstavil reakcije na različna orožja. Zadetek z elektriko je nasprotnika zakrčil, ob kasiranju metkov pa se je tresel. Ko mu je energija padla na nič, je smešno stegnil vse štiri od sebe.

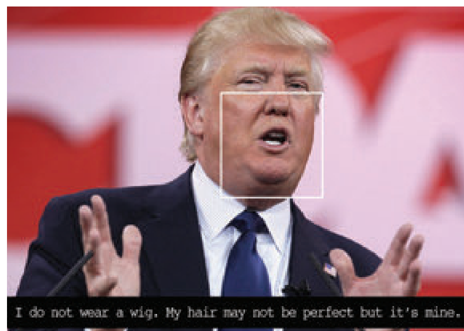


Po zgledu krogle Sphero, s katero je mogoče streljati navidezne zombije po sobi, bo tudi Mekamon ponujal takole AR-igranje.

Mekamoni niso prva taka senzorično-strelska igrača, a imajo edinstveno mehaniko premikanja, ki jih naredi instantno privlačne, bolj od vozil. Za učinkovito in hkrati hecno členonoženje skrbi ducat ultrapreciznih servomotorjev, ki se instantno odzivajo na ukaze. Da je nekaj na naprednosti tehnikalij, priča napovedana cena 350 evrov za komad oziroma 600 za par. Kompleti so smiselni, kajti od samotarstva nimaš prav veliko in borbe bodo mogoče celo v četvero, če se bo kdaj znašlo dovolj lastnikov na kupu. Avtorji sicer obljubljajo tudi 'enoigralsko' kampanjo z AR-streljanjem tarč na zaslonu. Za dodano vrednost pa kanijo izdati še SDK, s katerim bo skupnost razvila lastne programe. Pajkovci bodo seveda softversko nadgrajevani in bodo imeli že ob februarski splovitvi vdelanih vrsto predpripravljenih gibov in plesov za zabavo mesenih bitij. Bo igrači uspel dolgoročen žur ali se bo po nekaj seansah znašla v rumplkamri kot večina sličnosti? (lf)

DeepMind bere z ustnic

Po šahu, goju in kvizih je branje z ustnic naslednja miselna spretnost, v kateri mora človek hočeš nočeš priznati premoč umetni pameti. Googlov sedaj že znani silicijčnik DeepMind, ki zna igrati go, je namreč v neposrednem dvoboju gladko porazil človeškega bralca z žnablov. Oba sta morala raztolmačiti vsebino z dvestotih naključno izbranih posnetkov, pri čemer je računalnik to brezhibno opravil v skoraj polovici primerov, bitje iz mesa in krvi pa zgolj v dobrih dvanajstih odstotkih. Pa še tam, kjer se je DM zmotil, je šlo za kakšno jezikovno obskurnost, kot je tihi 's', kar bo s poglobljenim razumevanjem jezika brez dvoma preseգel. To sicer ni prvi program za računalniško branje z ust, je pa daleč najzmogljivejši.



DeepMinda so učili z raznolikimi govorci, zato ga ne spravijo iz tira niti narečja, grimase in blond obrvi. Naslednja postaja: komentiranje vsebine?

Gre za nov uspeh tako imenovanega 'globokega učenja' nevronskih mrež. To pomeni, da so Googlovci v tem primeru umetno pamet izpostavili pet tisoč uram pogovornih šovov, poročil in nanizank z britanskih televizijskih programov, ki so vsebovali 118.000 stavkov. Dotična vsebina je ni poneumila, marveč jo je naučila s slik razbrati izgovorjeno vsebino. Pri tem ne gre le za golo prepoznavo gibanja pikslov, marveč si je DeepMind pomagal z obstoječim razumevanjem angleškega jezika. Pri čemer se je vnovič vsega naučil sam – dognal je celo, da je zvok v nekaterih posnetkih zamaknjen, in težavo samodejno odpravil! Prva asociacija po tem uspehu so bržčas orodja za ogledovanje ust košarkaških trenerjev, ko med premori dajejo igralne napotke moštvu. Toda DeepMindovi skrbniki o takih rečeh nočejo slišati, kar je zelo čudno. Raje govorijo o pripomočkih za gluhe in povečani zmogljivosti računalniških sogovornikov, tako da nas bo Siri lahko zastopila sredi hrupnega vlaka. Obljubljajo, da bodo izsledke učenja (to je DeepMindov dataset) kmalu dali na voljo javnosti. Zato se verjetno lahko kmalu nadejamo komercialnih izdelkov. (ag)



V delavnici je Mechwarrior 5!
Free to play robotovščina Mechwarrior Online taca po internetu, toda samotarske prvoosebne igre iz tega sveta nismo uzrli že od leta 2002, ko je prispel dodatek za Mechwarrior 4. Ljubitelji orjaških hodečih tankov lahko zdaj zavriskajo, kajti za leto 2018 so naznanili peti del v glavni seriji, s podnaslovom Mercenaries! Snuje ga kanadska hiša Piranha, ki počne tudi MW Online. Za razliko od slednjega bo petica zgrajena na Unrealovem pogonu, čeprav pokazani demo še vedno močno spominja na mikastenje mechov v nalinijski igri. Obuli bomo škornje najemniškega pilota hodcev, ki si v spopadih Tretje nasledstvene vojne prizadeva pobasati čimveč cvenka in ne krepniti. Razen prvoosebnih bitk naš čaka sestavljanje bojnih strojev iz kosov, ki jih bomo zaplenili v boju ali nabavili. Če pride MW5 razen PCja še na konzole, niso povedali.

Zares počno Beyond Good & Evil 2!
Da se želi Raymanov fotr Michel Ancel vrniti k še eni svoji igri, simpatični avanturi Beyond Good & Evil, vemo že vsaj od leta 2008, ko je prvič podražil s kratko animiranko z 'nekim' antropomorfnim pujsom. A potem je bilo vse tiho in kot je možakar razložil pred časom, računalniška tehnologija tedaj enostavno ni bila dorasla njegovim zamislim. Dvojko so zato morali odložiti v zamrzovalnik. Očitno pa je sedaj čas za odtajanje, kajti Ancel je spravil sledilce v delirij z najavo, da je projekt spet v pogonu, kar je Ubisoft potrdil! Ker je še v predprodukciji, imamo ta hip na ogled zgolj vrsto konceptnih risbic, ki pa kažejo znane junake, kot je rastafarijanski nosorog, ki so punčari Jade nekoč pomagali v boju proti tujski invaziji. Mimogrede, na Uplayu je enica ta mesec zastonj.

Prihajajo Lego Batman Film strički in tetke
Lego je s serijo minifigures zadel terno. Zavojčki z naključnim možičkom za poltretji evro se odlično prodajajo in jih imajo poleg otrok radi tudi zbiratelji. Od leta 2010 se je zvrstilo že šestnajst splošnih 'sezon' in pet licenčnih (Simpsoni, Disney …), ki so skupaj dali nič manj kot 333 edinstvenih figuric. Naslednji venček bo pripadal obetavnemu filmu Lego Batman, ki na slovenska platna prileti 9. februarja. V vrečkah bo rekordnih dvajset likov, vsi po vrsti iz kino predstave, s poudarkom na čudaških. Normalnega Temnega viteza sploh ne bo, saj bo tega moč dobiti v klasičnih filmskih setih. Tu pridejo njegova kamenodobna, heavymetalska, bazenska in celo rožnatobaletna inačica. Na spisku so še Joker, Harley, Gordon in Robin, večina zbora pa bo manj poznanih zlikovcev, kot so King Tut, Eraser in Red Hood. Nekateri strički in tetke bodo redki, zato bo treba za celotno zbirko kupiti kilo plastike. Na kar Lego seveda računa. Sočasno pride tudi batmanmuvijevska razširitev za Lego Dimensions, ki bo za 40 evrov prinesla kompletno novo kampanjo.



Picodron v redni službi

Nove tehnikalije ne cikajo samo na prestižne izdelke za ozek krog bogatunov, marveč imajo raje široke ljudske servise. Obča raba je tista, ki pospešuje razvoj, in mnogokatero storitveno podjetje zato vlaga v lastne raziskave oziroma se povezuje z univerzami ter startupi. Eden takih je taksist Uber, ki se je v iskanju avtonomnega avta sam podal v odkrivanje robotike in umetne inteligence. Na področju picopekarstva pa vodi ameriška veriga Domino's, ki ima takenako lasten robotski oddelek. Ta je udejanjil dva prototipa, ki sta na testnih lokacijah že v službi. Prvi je voziček DRU nalik onemu od firme Starship iz junijskih oznanil. Z zemljevidi in tipali opremljen onegaj se zaveda okolice in sam od sebe dostavlja hrano, zato je v neki avstralski soseski ukradel službo poštenemu človeku.



Četudi se zdijo dostavni samovozički, kakršna sta Starshipov in Dominov, ridikulozni, očitno vanje verjamejo in v določenih okoliših se znajo uveljaviti. Vsekakor je bolj prisrčno, da ti hrano dostavi takle onegaj, kot kakšen neotesan čapac.

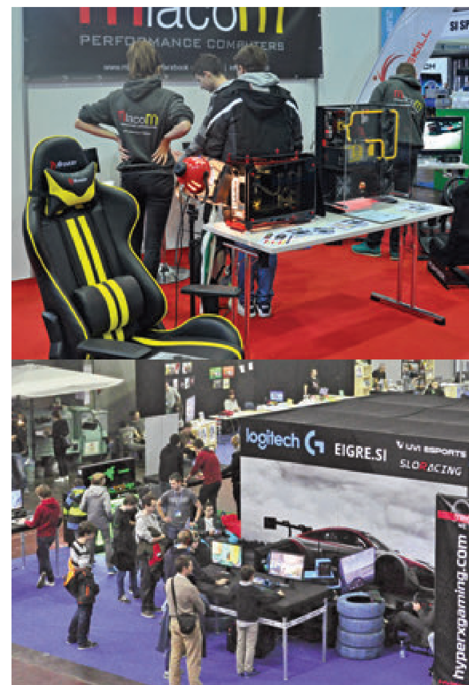
Toda Domino's v iskanju prihrankov cika više od samovozov, kajti novembra je na Novi Zelandiji štartal s čisto zaresno zračno dostavo pic. Dronsko prenašanje paketov, ki ga DHL v Nemčiji testira s svojimi 'parcelkopterji' in s čimer nas Amazon draži že lep čas, je v kraju Whangaparaoa postalo vsakdanjost. Ljubitelj pice mora živeti v nekajkilometrskem radiju od pekarne in dati geolokacijski zapik na svoj dovolj velik vrt, nakar jed prejme v desetih minutah. Robotsko, se razume, saj kopterja ne upravlja človek. Pri tem je zanimivo, da letalnik ne pristane, marveč paket spusti po žici. O slabih izkušnjah zaenkrat ne poročajo, toda slej ko prej se bo pojavila vest o prvem strmoglavljenem ali celo sestreljenem picodronu.
Četudi storitev na podeželju dolaj spodaj deluje, se je v tukajšnjih koncih ni za nadejati v kratkem. Poleg urbanističnih in zakonskih predpisov je za naše halojaneze že plačilo s kartico previsoka tehnologija. (lf)



Zaenkrat je dronska dostava še marketinško afnanje, toda mnogo velikih imen jo konkretno razvija. Bo sčasoma nebo polno kopterskih kurirjev?

Comptech klavrn še v drugo

Med 18. in 20. novembrom je na ljubljanskem Gospodarskem razstavišču drugič potekal samozvani sejem zabavne elektronike, računalništva, tehnike in fotografije Comptech. V praksi je to pomenilo nekaj štantov z igrami, ki so jih privlekli z Infogamerja, tako da je bilo moč igrati Infinite Warfare in Overwatch. Poleg je bilo še par hardverskih becirkov z naprednimi tipkovnicami in vodno hlajenimi mašinami, ščepec fotografske tehnike in nekaj mašil, kot je bila stojnica animejskega društva. Organizator vnovič ni uspel z razstavljalci in ljubiteljskimi društvi napolniti niti ene dvorane. Zato je za sedemevrsko vstopnico obiskovalec dobil bore malo in med drugim ni uzrl zadnjih hitov tehnologije, na primer 3D-printerja, playstation VRa in ukrivljenega 4K-HDR-televizorja. Celi trije VR-naočniki so bili denimo na voljo le polovico trajanja sejma. S takšno slabokrvnostjo tako na strani organizatorja kot industrije, ki domačinski dogodek docela ignorira, se lahko pod nosom obrišemo za kakršnokoli primerno tehnološko razstavo.



Štanti niso premogli domišljenosti, ki sije iz onih na tujih sejmih. Spodaj vidiš takega, kjer oprema zakriva polovico oglasnega panoja. Še najbolje se je na prireditvi znašla mularija, ki so ji fotri kupili karte in je lahko igrala po mreži.

Edina svetla točka prireditve se je medtem odvijala v sosednji Stekleni dvorani, kjer je društvo Spid.si organiziralo enajsti turnir Epicenter LAN. Ta je uspel v celoti, in to kljub vztrajnim DDoS-napadom neidentificiranega zlikovca! Z 270 prisotnimi tekmovalci je bil drugi letošnji tovrsten dogodek po velikosti, takoj za prejšnjim Epicentrom. Najobsežnejša sta bila turnirja v Counter-Striku: Global Offensive s kar dvaindvajsetimi ekipami in League of Legends z enajstimi, dvaintrideset špilavcev pa je metalo na mizo orke v Hearthstonu. Manjša merjenja moči so namečkoma potekala v Doti 2, Pro Evu 2017, Raketni ligi in celo zadnjem Call of Dutyju. Med premori si mogel seči v roke večini domačih streamerjev, ki kaj pomenijo, saj so imeli ob robu LANa svojo čajanko. V CS:GO je vse nasprotnike premočno postrelilo moštvo neixzera:v, v LoLu so slavili UIV eSports, dočim je najbolje kvartopiril Frixi. V planu je že pomladna dvanajstka! (ag)



Letalščine so se umaknile z radarja, toda Ace Combat hvalevredno pluži dalje. Seveda bo šlo znova za eksplozivno arkado, ne za resno simulacijo.



Kot kaže, bo Marvel vs. Capcom: Infinite spet od strani gledana superjunaška borilščina z ekipami. Ultimate trojka pa je na dan napovedi izšla za PS4.

S PS4 se bo veliko igralo!

Tako je dala vedeti Sonyjeva prireditev Playstation Experience, ki se je odvila začetkom decembra v Kaliforniji. Na njej so najavili dosti odmevnosti za sledeče leto ali dve, toda brez posebnih konkretnosti, tako da je šlo za nekakšen vmesni korak med E3jema. Največ pozornosti je bila deležna napoved The Last of Us: Part 2, kjer bo kljub Joelovi prisotnosti glavni lik dečva Ellie; ta bo stara že devetnajst let in zelo maščevalno naperjena. Prav osveta naj bi bila osrednja tema sekvela, ki nima datuma izida.



Elica bo v The Last of Us 2 konkretno starejša od deklice, ki jo je Joel varoval v prvencu. Fanovske teorije pravijo, da je Joel mrtev in ga hoče maščevati.

Prej bo prispel samostojni odvrtek Uncharteda 4, The Lost Legacy, kjer bo glavni lik gajstna črmolaska Chloe Frazer. V družbi Nadine Ross bo iskala indijski artefakt, nudila nove bojevalne prijeme glede na Nathana in bila deležna več odprtih območij nalik savani v Thief's Endu. Veliko manj kinematografičen in klasično strelski bo Nex Machina, od zgoraj gledan dvopalični šuter s prijemi bullet-hella, ki ga delajo finski Housemarque in sloviti oče Robotrona Eugene Jarvis. Prav otipljiva napoved ni bila, kar velja tudi za Icu slično fantazijsko arkadno avanturo Vane z dečkom, ki se v tiča spreminja, in nadaljevanje robotske avanture Knack, ki kot splovitveni naslov ob PS4 ni navdušil. Dvojka naj bi poskrbela tako za več raznolikosti kot globine pri skakanju, boju ter ugankah.

Pokazali so takisto igranje iz ozaljšanega Crasha Bandicoota, obelodanili HD-predelavo stare ritemske igre Parappa the Rapper in povedali, da na zahod prihajata tako rimejk prve Yakuze kot Yakuza 6. S tem preštrihanosti ni bilo konec, zakaj na PS4 pridejo neogeova metalnica frizbijev Windjammers s spletnim večigralstvom ter PSPjeva Patapon in Loco Roco. Bilo je tudi nekaj konverzij za vito, ki imenu ustrezno noče leči v grob pred nemilostno konkurenco mobilnikov ter 3DSa. Res pa je, da ročni sistemčič še vedno ni deležen velikih iger, kot jih je bil na začetku.



Revenant Kingdom se podkliče nadaljevanje krasne, animejske frpjke Ni No Kuni, ki je izšla za PS3. Bomo deležni izboljšav igralnega srca?

Šlem playstation VR so podprli z Ace Combatom 7, ki bo slično kot Resident Evil 7 in Tekken 7 vseboval VR-način, ter večigralsko prvoosebno nažigalko z vesoljskimi ladjami v arenah, Starblood Areno. Ta močno spomni na prastari Descent, torej se bomo divje vrteli okrog vseh osi, mojstrovali potisk in pazili tako na sovrage kot ovire in rob prizorišča. Fajterji bodo veseli novice, da naslednje leto uleti nov Marvel vs. Capcom: Infinite, kjer si bodo borci tipa Stotnica Marvel in Mega Man vdevali neskončnostne kamne, in da si bo Street Fighter V, ki ga kani Capcom podpirati do 2020., podredil Akuma. Za drugo sezono so splanirali še konkretno prevetritev borilnega sistema, da doslej zelo močni liki ne bodo več tako dominantni. Piko na i pa je postavil nov prizadet trailer za Kojimin Death Stranding, za katerega vemo, da uporablja Guerrillin pogon iz Horizon: Zero Dawn. To bodo mrtvi dojenčki lepi! (sn)



Ženska moč bo zaznamovala tudi drugo zastavonošno Sonyjevo igro, Uncharted, kjer bosta dodatku načelovali kar dve šjori. Časi se spreminjajo!

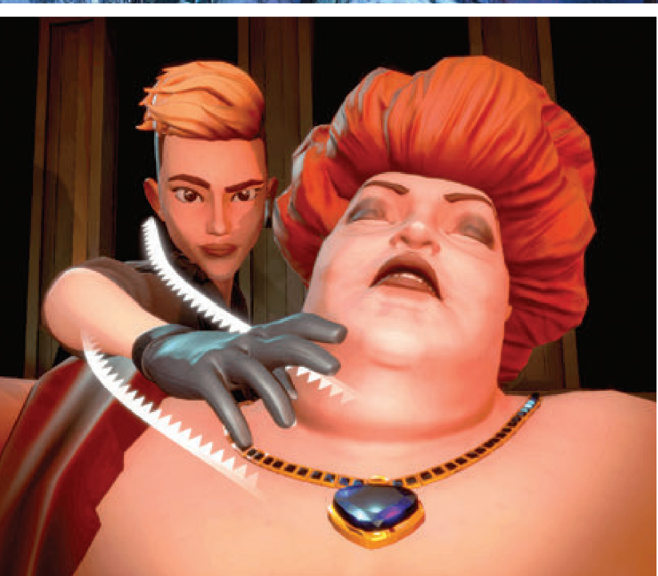


Kojima stopnjuje napetost okrog nove igre, Death Stranding. Konkretnih podatkov je bore malo, se je pa na seznamu igralcev znašel Mads Mikkelsen.

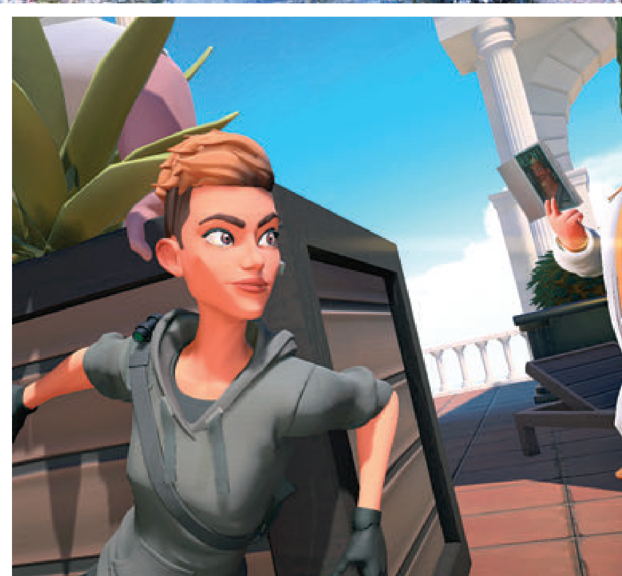


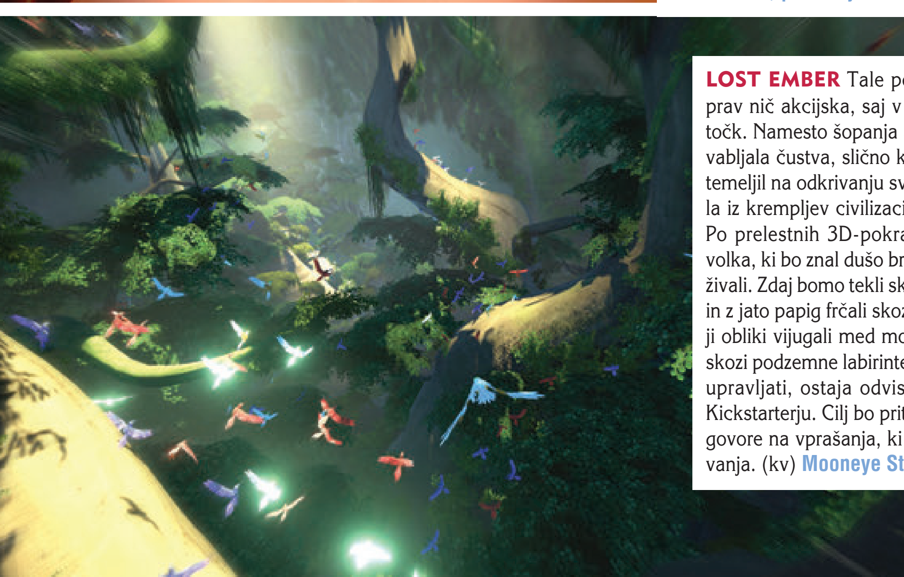

WASTELAND 3 'Nuklearna zima' je ena bolj razvpitih možnih posledic jedrske kataklizme. Toda postapokaliptične igre nas običajno vržejo v razbeljeno pustinjo. Avtorji proslavljene serije futurističnih frpjk Wasteland so se zato odločili, da bo prizorišče tretjega dela v sneg odeti Kolorado. Po njem bomo gazili kot eden preživelih razbitega oddelka puščavskih rangerjev, tistih postkataklizmičnih šerifov, ki skušajo v uničeni Ameriki vzpostaviti red in civilizacijo. Iz vroče Arizone gredo vtikat nos v mrzli Kolorado zato, ker jih skrivnostni samodržec Patriarch poprosi, naj pridejo ukrotit njegove otroke. Ti ga bodo kmalu nasledili, s tem pa arzenal nedotaknjenega jedrskega orožja, na katerem možakar sedi. Okoli sebe bo treba zbrati novo enoto rangerjev in utrditi postojanko. Baza ne bo rabila zgolj pobiranju kvestov kot prejšnje, marveč bo konkretneje postavljena v svet, bliže gradiču iz Pillars of Eternity. Lokacije sveta bodo zelo vplivale ena na drugo in svobodno bomo lahko odločali o tem, katere bodo zavezniške in katere sovražne. Slednje bo moč zbrisati z zemljevida! To je jedro Wastelandovega svobodnjaštva, kjer deliš pravico po svoje: bodisi z brzostrelko bodisi z lepimi besedami. Gručo junakov bo treba spet dobro sestaviti iz mojstrov različnih vrst, od minercev do vlomilcev in ostrostrelcev. Boj bo vnovič potezen, bomo pa imeli dve sveži sorti pomočnikov. Najprej avteke, ki jih bomo uporabljali tako za hitrejši transport kot spopade, saj bo moč nanje navesiti orožja. Drugi pa bodo naši živi kolegi, kajti Wasteland 3 bo poznal sodelovalno večigralstvo v dvoje. Špil je na množičarskem portalu Fig hitro zbral potrebne solde, toda zaradi ambicioznosti načrtov bomo nanj še čakali. (ag) **InXile Entertainment za PC, PS4 in XBO, 2019.**



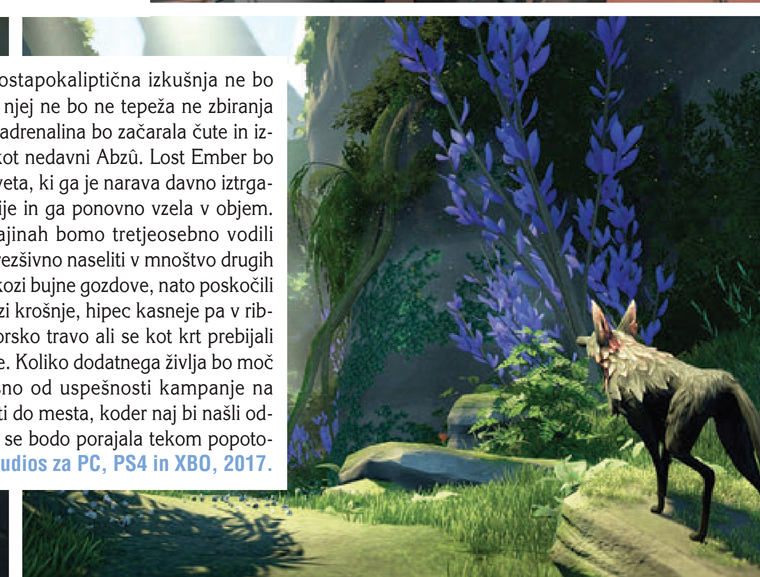



GRAND VALUES: MONACO Klasične skrivalne igre, v katerih nimaš kaj dosti bojnih moči, so postale na moč redke, saj založniki menijo, da niso širše privlačne. Monaco pa bo plaval proti batmansko-watchdogovsko-hitmanovskemu toku, saj bo treba v njem biti nenehno skrit. Bojevanja ne bo, če nas bodo zalotili, bo po nas. Nadzorovali bomo mlado dekle Amy, ki bo profitirala na ročaš drobnosti in lahkosti. V nizu bogatih okolišev, na primer graščin in vil, bomo iz pogleda od zadaj skušali izmakniti čimveč dragotin. Z miz bodo v vrečo romali svečniki, iz sefov diamanti, z vratov biseri in z zapestij zlate ročne ure. Nadzor bo enostaven, pot linearna in grafika risankasta; s tem bodo skušali razvijalci stealtharski žanr približati tistim, ki se ob njegovi kompleksnosti in nedostopnosti splašijo. Temu ustrezno bo špil vsaj spočetka prišel samo na PS4 in xbox one v obliki treh triurnih epizod. (sn) **Bearhands Games za PS4 in XBO, prihodnje leto**





LOST EMBER Tale postapokaliptična izkušnja ne bo prav nič akcijska, saj v njej ne bo ne tepeža ne zbiranja točk. Namesto šopanja adrenalina bo začarala čute in izvabljala čustva, slično kot nedavni Abzû. Lost Ember bo temeljil na odkrivanju sveta, ki ga je narava davno iztrgala iz krempljev civilizacije in ga ponovno vzela v objem. Po prelestnih 3D-pokrajinah bomo tretjeosebno vodili volka, ki bo znal dušo brezšivno naseliti v mnoštvo drugih živali. Zdaj bomo tekli skozi bujne gozdove, nato poskočili in z jato papig frčali skozi krošnje, hipec kasneje pa v ribji obliki vijugali med morsko travo ali se kot krt prebijali skozi podzemne labirinte. Koliko dodatnega življa bo moč upravljati, ostaja odvisno od uspešnosti kampanje na Kickstarterju. Cilj bo priti do mesta, koder naj bi našli odgovore na vprašanja, ki se bodo porajala tekom popotovanja. (kv) **Mooneye Studios za PC, PS4 in XBO, 2017.**





ROCCAT BOŽIČNA PONUDBA

10% POPUSTA NA VSO ROCCAT GAMING OPREMO + DARILO ROCCAT KAPA*

NA VOLJO V POSLOVALNICAH BIG BANG





116,99€

ROCCAT® SUORA

- Okvir brez robov s poudarkom na robustnosti
- ROCCAT® modra osvetlitev tipk z 11 stopnjami osvetlitve
- 6 makro tipk, ki jih lahko programirate po svoji želji
- Vzdržljive tipke z življenskim ciklom 50 milijonov pritiskov
- Game mode tipka vklopi vaš gaming profil



79,19€

ROCCAT® CROSS

- Neprimerljiva studijska kvaliteta zvoka, 50mm zvočniki iz neodima, globok bas
- Aerodinamičen dizajn, izredno lahke slušalke s samo 185g
- Idealne za vse platforme – PC, Mac, mobilne naprave, PS4 in Xbox One
- Snemljiva mikrofona, ki jih lahko menjate glede na uporabo
- Spominska pena na slušalkah za prilagajanje vsakemu uporabniku posebej



152,99€

ROCCAT® NYTH

- Twin-Tech laserski senzor R1 do 12000dpi
- Zamenljivi gumbi na levi strani miške
- Priložen kovček z dodatnim stranskim naslonom in 33 gumbi
- Zamenljiva stranska naslona poskrbita, da je vaš oprijem vedno optimalen
- Z ROCCAT® Easy-Shift[+]™ tehnologijo lahko 18im gumbom nastavite kar 39 različnih funkcij



53,99€

ROCCAT® ALUMA

- Odličen zvok z globokim basom in jasnimi visokimi toni
- Robusten dizajn iz aluminija
- V kabel vgrajen mikrofon za lažjo komunikacijo
- Adapterji za platforme PC, MAC in mobilne naprave
- Ultra lahek dizajn narjen za ure in ure poslušanja



26,99€

ROCCAT® SENSE CHROME

- Zmanjšano trenje zahvaljujoč premazu iz mikrokristalina
- Razvita v sodelovanju z gamerji s celega sveta
- Optimizirano drsenje po podlagi
- Gumijasta spodnja stran zagotavlja oprijem na vseh podlagah
- Dimenzije 400 x 280mm in debelina samo 2mm

BOLJŠA STORITEV. BOLJŠI NAKUP. BIG BANG

*Akcija velja do 31.12.2016 oz. do odprodaje zalog

INFOGAMER 2016



MNOŽIČNEJE, GLASNEJE

Skozi gosto gnečo se Aggressor preriva po bučnem prizorišču zagrebškega sejma Infogamer 2016 in tuhta, ali bo balkanski igrosmenj vselej tako divjaški.

Na hrvaškem smenju v konzolnih oddelkih preizkušaš naslove, ki so zaznamovali jesen, kajti prihajajoči so bili tudi letos v manjšini. Drugače je pri manj znanih lokalnih igrah, kjer avtorji radi vidijo, da jih pokomentiraš pred izidom. Za tiste s tekmovalno žilico je dosti računal, kjer se pomeriš z drugimi obiskovalci.





Saj veš, ko ima Gamescom dan samo za novinarje?" mi je navrgel nek Croteamovec, medtem ko sem čakal na prezentacijo Serious Sama VR. "Mogoče bi pa Infogamer lahko organiziral dan samo za mulce, haha!" Skupaj sva se ozirala po nepregledni množici, ki je drla skozi drugo halo zagrebške igričarske prireditve. Organizatorji pri Rebootu niso blefirali, ko so za letošnje leto napovedovali še skokovitejšo rast od lanske in čez sedemdeset tisoč obiskovalcev. Na koncu jih je bilo menda kar 79.000. Dogodek je bil resda za dan daljši: dodali so mu torek, kar je med 8. in 13. novembrom naneslo šest dni. Toda levji delež obiska vendarle odpade na konec tedna, in v soboto je pet dvoran Zagrebškega velesajma pokalo po šivih. Tokrat je bila ena več od lanske, saj so razširili prizorišče in ga tudi napolnili do zadnjega kotička.

KVALITETNA PODOBA

Prostor so mogli tako približno tematsko popredalčkati: v prvi hali so te Ubisoft, Activision in druga velika imena povozila z donenjem dražilnikov, ki so se rolali na velikih zaslonih. V naslednjem prostoru so imeli becirk neodvisniki in balkanski studiji. V tretjega so tokrat odložili ves hardver. Četrto halo so zavzeli e-športni tekmovalci, dočim so v peto tokrat potisnili warhammerjevce in jim navrgli še zajeten VR-paviljon. Infogamer je s tem pridobil bolj organizirano podobo, ki se je odražala tudi na všečneje zasnovanih in večjih prostorih razstavljavcev. Posebej tistih strojne opreme in neodvisnikov, ki so se prejšnja leta dostikrat zadovoljili z dvema vitrinama in stolom za hosteso. Zagrebški dogodek pridobiva na veljavi in podjetja vanj vlagajo več.
Kljub temu se podoba odseka z velikimi založniki ni bistveno spremenila. Pod ogromnimi panoji si lahko na množici mašin igral Infinite Warfare, For Honor, Overwatch, Titanfall 2 ... Standardnim Sonyju, Ubiju, Activizzardu, Warnerju in Konamiju se je letos pridružil švedski Starbreeze, ki ga poznamo predvsem po Paydayju, dočim ima pod svojo založniško roko kar številen spisek manjših naslovov razvijalcev z vzhoda Evrope. Kazali so VR-streljačino John Wick Chronicles in vohunsko rešetalko RAID: World War II, ki jo delajo v zagrebški hiši Lion Game Lion.

"Šestnajst računalnikov, ki jih imamo za preizkušanje, je vselej polnih," se je pohvalila piarovka na štantu. "Beležimo še večje zanimanje kot na tujih sejmih." Po drugi strani je letos umanjkal Wargaming, ki je prejšnja leta zavzemal precejšen prostor; bržda zato, ker trenutno v paci nimajo kakšnega večjega naslova. Tudi Hrvatom vnovič ni uspelo prepričati v sodelovanje Nintenda, ki ta del sveta tradicionalno zanemarja.

VR VLADA, ČAS STRADA

Microsoft ni dosti poziral s svojimi konzolami, zato pa je pripeljal dva hololensa, za katerima je nastala kolona naravnost epske dolžine. Sony je imel bolj sproščeno vzdušje; v ličnih prostorčkih je nastanil profesionalne konzole s 4K-televizorji in več kompleti naočnikov PSVR. Tam se je navideznoresnično dirkalo, streljalo in batmaniziralo. Nasploh je bil VR letos močno izpostavljen – in to predvsem z vivom, kajti HTC je bil očividno konkreten sponzor! Ljudi z njihovimi plastičnimi facehuggerji si videl vsepovsod, posebej puvaškim sistemom pa je bil name-

Navidezna resničnost je opazno spremenila postavitev štantov, saj igralci z očali na glavi potrebujejo konkreten prostor, sploh za kolovratenje naokrog. In vsak svojo hosteso, ki umika kable. Zaenkrat so namenski simulatorji, kot so zibajoči se stoli azijske firme LekeVR na desni, še vedno bolj izjema kot pravilo.






Predlani sem cosplayerje preštel na prste, zdaj pa je dejavnost južno od Kolpe eksplodirala. Tudi z LARPom (live action role-playing), špilanjem fantazijskih vlog v živo.


Največ kostumov je bilo, kakopak, iz Overwatcha. Tudi tale druščina, ki je zmagala v skupinskem tekmovanju. Posamič je slavila LoLova Nidalee.

njen specialen VR-paviljon. Tamkaj so te z naočniki posadili na hidravlične stole, sobna kolesa in tekače, vive pa je imel odmerjenega dosti prostora za sobice, kjer si po navidezni resničnosti ubiral prave korake. Zaradi več ducatov priprav na preizkus nisi čakal tri ure kot lani, a četrturne vrste so bile kljub temu stalnica.

Najbolj zanimivo je bilo opažanje, da so šleme za virtualnost pograbile tudi manjše ekipe. Celo PSVR si mogel uzreti v kakšnem odmaknjenem kotičku, riftov in vivov pa je bilo v indie hali povsod dosti. Med drugim pri Croteamu, kjer si se za Serious Sam VR pošteno načakal. Jasno, saj gre vendarle za domačega junaka. Pa pri hrvaški hiši Misfit Village, ki dela grozljivko Tainted Fate, v kateri igraš peklenščka in trgaš sovrage na kosce. "Ljudje na sejmu so nad navidezno resničnostjo navdušeni in upamo, da se bo naše tveganje izplačalo. Hrvaška po kupni moči pač ni najprimernejši cilj za VR-očala, zato moramo ciljati na tujino," mi je priznal tamkajšnji možakar. Preostanek indiejancev je po stari navadi kazal naslove bodisi za tablice bodisi kakšno spletno platformo, od arenskih iger za Facebook naprej. Indie je bil že prejšnja leta na Infogamerju močan, saj se organizatorji močno zanašajo na lokalne razstavljavce. Letos pa so področju dali dodatno težo z nagradnim festivalom, podobnim tistemu na ameriškem GDCju, in s paneli, kjer je bilo moč poslušati zanimive izkušnje razvijalcev.

ORGANIZIRANI KAOS

Tovrstno živahnejše odrsko dogajanje je bilo še en razkorak glede na prejšnja leta, ko smo sejmu poočitali, da premalo profesionalno animira množice. Glavna odra, s katerih so v podivjano ruljo metali darila in na njih prirejali nagradne igre, sta bila to pot dva, za nameček pa še več manjših. Še vedno to ni Gamescom, kjer ima vsak večji štant urnik vodenega dogajanja, je pa opazen korak v pravo smer. Lokalna populacija je s sejmom take sorte po petih letih končno postala bolj domača. Prvi rezultat je veliko več otrok, ki jih pripeljejo opogumljeni starši, ker 'se na Infogamer pač gre'. Drugi je ogromen porast cosplaya vseh vrst, od polprofesionalcev, ki tjakaj pripotujejo iz vse Evrope, do lokalcev, ki so dan predtem iz stiropora mrzlično rezali zadnje detajle kostuma. Vrstili so se natečaji za najboljšo opravo, dočim ti je mogel kjerkoli po poti kakšen plastični meč iztakniti oko.


Alienski kostum je punčara dva meseca sestavljala "iz plastenk vode Jamnica". Recikláža pa na srečo ni doletela Nintendovih starih drkalic, ki so bile na razstavi.



Utrip prizorišča je bil tako zaznavno bolj divji kot prejšnja leta – že kar malo preveč. Navdušenje nad igrami je lepo videti in je nalezljivo, toda obenem se pozna, da balkanska mulčad nima enake kulture kot nemška, pa naj me obtožijo rasizma, če hočejo. V soboto sem bil redno pohojen in navada stanja v vrstah je marsikomu tu precej tuj pojem. Na primer: četudi so bile kolone za VR-sisteme dolge, se niso mogle meriti s tistimi za avtograme streamerjev z YouTuba in Twitcha, ki so na Hrvaškem ter v Srbiji postali gigantske zvezde. Pri nekaj podpisovanjih je prišlo do takšnega prerivanja, da so morali dogodke začasno prekiniti, dokler se množica nagnetene mularije ni malo razpršila. Obrazi staršev so bili bolj kot ne skremženi, medtem ko je frocom dogajalo na polno. Predvsem fantom, to je, kajti dekleta so se v njihovi množici skoraj porazgubila.

PETEK JE DAN ZA INFOGAMER

Gotovo gre delež krivde za gnečo pripisati Zagrebškemu velesejmu, ki potreb organizatorjev Infogamerja očividno ne dohaja. Dodatna hala ni mogla skriti dejstva, da je vhod, skozi katerega vsa ta silna količina ljudi dere na dogodek, še vedno brezupno preozek. Klimatskih naprav niso nadgradili, kot tudi ne električne in internetne napeljave, ki je organizatorjem turnirskega dela povzročala sive lase. Rebootov šefe Damir Đurović se je lani pridušal, da jim bodo šli imetniki prostorov na roke, a skoka v kvaliteti dvoran nisem zaznal. Tovrstne izboljšave so zelo pomembne. Letošnje leto je pokazalo, da je Infogamer uspel v polni meri zajahati val navdušenja nad igrami na Balkanu, in prvič sem dobil občutek, da bi to lahko bil nekoč res ogromen šov. Škoda bi bilo, če bi ga dušila neprimerna nastanitev. Prejšnja leta sem svetoval, da pojdi na Infogamer čez vikend. Zdaj je gneča že prevelika; raje odpotuj v petek. Za štirideset kun za enodnevno vstopnico je bilo letos moč videti veliko.

Kljub velikim štantom založnikov so bili ti zvečine še vedno prisotni prek svojih zastopnikov, zato zakulisnih prikazov za novinarje ali srečanj s pomembnimi ljudmi ni bilo kaj dosti. Izjema je bil Starbreeze, ki je priredil tekmovanje v Paydayu 2 z zajetnimi nagradami. Potem so te froci zownali in odnesli več tisoč kun.





DER ÖSTERREICHISCHEN RETTUNGSMENSCHEN

<avstrijski rešimožje>

Vineršnicl, saherca, Supermanove gate in Darthova majica, kaj je to? LordFebo na primojdunajskem zborovanju fantazijskih junaštev.



Avstrije ne povezujemo s stripi in drugimi fikcijskimi deli. Dežela je sicer svetovno znana po marsikateri umetnini, od Svete noči prek Klimtovih slik do skladb Mozarta, Haydna in Schuberta, toda popkulturna fantazija pa Dunajčanom nekako ne pritiče. V resnici večina tovrstne nemškojezične literature, filmov in iger oziroma kar občega bajeslovja prihaja iz Nemčije. Lokalna foklora z zmaji in grdini obstaja le znotraj občinskih meja. Ampak to je v današnjem globalnem svetu nepomembno. Vir sodobnih mitologij niso starodobne bukve, junaški epi in povesti očakov ob tabornem ognju, marveč Hollywood. Ta seže v poslednji zemeljski kraj, tudi pod Alpe. Udeleženci dunajskega Comic Cona zato niso napravljeni v Franca Jožefa, Sisi in vilendorfsko Venero, marveč – tako kot povsod drugod – v DCjeve, Marvelove, vojnozvezdne, Disneyjeve in preostale barve pretežno ameriških svetov.

Da stereotipna podoba avstrijskega para v dirndlu in irharicah s pesmijo von Trappovih na ustnah ne drži, se tujski obiskovalec prepriča takoj ob vstopu na sejmišče. Po hodniku se sprehaja kovinski in ozvočeni Transformer, nasproti pride celotna familija v opravi Flasha in za vogalom se grdo gledata Varian in Sylvanas. Harlekinke in Jokerji kažejo osle polducatu Batmanov, dvojec Spider-Manov si vzajemno vleče pajkice iz riti, nakar mimo primašira večdesetglava četa stormtrooperjev. Pa sem komajda v preddverju. Na drugi strani dvorane se boči TIE-fighter v skoraj naravni velikosti, nekje vidim železni prestol, na katerem sedi Ghost Rider, družba Kremenčkovih tre preste, Deadpool ima Elso v naročju in Klingon bere Hogarja Groznega. Četica hecnih frizur, med katerimi spoznam Linka in zasedbo One Pieca, predstavlja like spod Fujija, medtem ko igrarska bajeslovja zastopajo Blizzardove in LoLove šeme. Zabavna pa so tudi križanja, denimo zombi Sneguljčica in Hello Kitty Darth Maul. Slava festivalu brezmejne domišljije!





VieCC se je 19. in 20. novembra odvil drugič in ga je obiskalo dobrih 20 tisoč verujočih v vesoljce, lederženske in mavrične ponije. Drugo leto bo še večji!









Krieg der Sterne je na Avstrijskem priljubljena nad vse, zato sem imel občutek, da sem na vojnozvezdni konvenciji. Imajo tri številčna društva: 501st Legion, Jedi Legion in Jedi Academy Cham, v katerih je dobršen del članov starih 40+. Zato nisem prepričan, da sta hojci na zgornji fotki le za hec. Star Wars geriatriki FTW!





TOŠEL KAPUT

Avstrijsko zborovanje ima nekaj malega predavanj, najav območnih novosti in pogovorov z manj znamenitimi igralci iz TV-nizik. Marvel je pripravil par sejemskih izdaj z zbirateljskimi naslovkami, največja gosta pa sta bila Kristian 'Hodor' Nairn in Billy 'Pippin' Boyd. Nadalje so se predstavila fanovska društva, ki jih onkraj Karavank ne manjka. Prednjačijo vojnozvezdni, recimo Vaderjevi podrepniki iz avstrijske veje 501. legije in Jedijska akademija, ki uprizarja žaromečevanje. Več krožkov imajo takisto trekerji, legokockarji in japanofili, nakar so tu whojevski Tardiji, oboževalci Xene in igralci namiznih iger. V oči pa mi je padla bedna stojnica Österreichische Tolkiengesellschaft, neprimerljiva s privlačnim štantom našega društva Gilgalad na ljubljanski konvenciji. Kot je v navadi na Comic Conih, svoj prostor na sejmišču najdejo tudi profesionalne cosplayerke in nadobudni risarji, oboji seveda z upanjem na morebiten posel.

Vseeno je prireditev izrazito prodajne narave, kjer ni nič zastonj, začenši z zabeljeno 39-evrsko vstopnino. Podpis od Jerry Ryan, ki je pred petnajstimi leti v Star Trek Voyager igrala borgovko Seven of Nine: 25 evrov. Fotografiranje z železnorojeno Gemmo 'Yaro' Whelan iz GoT: 50 evrov. Glede na gnečo pred mizicami teh kao celebrityjev je nekdo mastno zaslužil. Denarja iz ljubiteljev ni težko izvabiti in Avstrijci so vendarle eni najbogatejših Zemljanov. Krošnjarskih štantov z limanicami za poslednjega navdušenca nad domišljijskimi svetovi je bilo temu primerno veliko, saj noben obiskovalec ne odide praznih rok. Ljudje pokupijo vse: Minecraftove sablje, plišaste Pikachuje, torbe v obliki spectruma, objemalne/fuk blazine dakimakure, odlitke joškatih animejevk, modrožarkovne izdaje TV-serij, marievske nogavice, mačje uhlje, replike orožij vseh kalibrov, tokijske čokoladice, srednjeveške kamižole, steampunkovsko medenino in zagotovo štirimestno število hecnih POP-figuric.

In seveda stripe, brez katerih teh prireditev sploh ne bi bilo. Nemško tržišče je stomilijonsko, zato je prevedenega večina kakovostnega ameriškega, evropskega in japonskega tiska. Po lanskem Batmanu je bil zavetnik tokratnega sejma belgijski Srečni Luka, ki letos obhaja šestdesetletnico. Zato je imel kavbojski junaček hlaček lasten paviljon, kjer so ga hoteli približati novim generacijam. Bi si želel še več poudarka na tocelinskih junakih, magari s skonto vstopnino za vse napravljene Asterixe, Tintine in Trdonje. Tako pa je bilo mang znatno več od evropskih titul. Še domoljubna serija ASH – Austrian Superheroes s Stotnikom Avstrijo in Donavženo, ki je letos uspešno štartala, je bila odrinjena na kraj. Od povsod sta se bliskala samo logotipa obeh ameriških založb. Žal je bila z izjemo enega štanta ponudba tiska alles auf Deutsch. Posebej žal mi je bilo neangleškosti ob številnih grafičnih romanih in trdovezanih kompilacijah. Najnovejše nize kanoničnih zgodb DC Anthologies bi v izvirni lingvi takoj nabavil, v šprahi pa se mi ne dopadejo.



Podpisana fotka od Marka Pellegrina (Lost, Dexter ...) je koštala nategunskih 40 evrov, še več pa karta za pogovor s Hodorjem. Za ta denar bi lahko gostom vsaj podržal vrata.





Kazalo je, da bo zmagal Immortan Joe, a je šla nagrada uslužbenki iz Ordos Hereticus (na sredi).



Tole niso klasične figurice likov iz animejev, marveč popularni 140-evrski seksi kipci.



Ob pogledu na hude maškare marsikdo in marsikatera dobi grešne misli. Neprimerno? Sploh ne, saj to je praznik domišljije.

NA DUNAJ OB LETU OSOREJ

Največji žur dvodnevnega vikend dogodka je na sobotno popoldne, ko hali napolni živa muzika in se prične cosplayersko tekmovanje. Takrat jediji, sithi, škratje, orki, Supermani in Lexi pozabijo na razprtije in vkup zaplešejo Macareno, Račke ter Gangnam Style. Nato se na odru zvrstijo krilati, pajkovski in drugi veličastni kostumi, ki jih na sejmišču ne vidiš. Če si Kerriganca iz Starcrafta II, LoLov Rengar, angel z dvometrskimi perutmi iz kdovekod ali Rancorjev gonič z zverjo na ketni, se pač ne greš gnečit med štante. Lani je slavil impresivni Autobot, letošnja lovorika pa je šla Madžarki, našemljeni v inkvizitorko iz Warhammerja 40k. Punci je uspelo premagati pretežno warcraftovsko konkurenco, za nagrado pa je dobila par jurjev in karto za svetovno tekmovanje v Chicagu.

Skratka, navzlic dragi vstopnini je dunajski Comic Con zabaven in priporočljiv ter po mojem mnenju obvezen ogled za vsakega kranjskega piflarja. Že res, da tam ni holivudskih premier, med štanti se ne potikajo zvezde in izdelovalci igračk ne prinesejo ekskluzivnih figur. Tudi površine sličnih nemških, italijanskih in angleških prireditev ne dosega. Vendar je to vseeno junaška konvencija, kot se zagre, in nam najbližja, vse nekaj drugega od sramežljive ljubljanske Meje nevidnega in balkanskošpilavnega Infogamerja. Do naše pretekle prestolnice je od oka štiristo kilometrov oziroma polčetrto uro vožnje. Z vinjeto in sendvičem vred košta pot tja in spet nazaj manj kot 70 evrov, parkiranje med vikendom pa je zastonj. Zato slehernemu verniku predlagam, da si pri priči zabeleži 18. november 2017, ko bo VieCC vrata odprl tretjič. Najprimernejša oprava bo tista od Martina Krpana. Turek je namreč v kajzerjevem mestu na vsakem vogalu!



'Kavboj, ki strelja hitreje od svoje sence' ni ameriška pogruntavščina. Na oni strani Atlantika je bil Divji zahod sredi preteklega stoletja že prežvečen in nezanimiv, medtem ko so superheroji in vesoljska bitja dobivala na veljavi. To se je zdelo Stari celini neumno, po drugi strani pa je še vedno čislala romantične predstave kavbojcev in indijancev. Jerry Spring, Matt Marriott, Cocco Bill, Poročnik Blueberry in kasneje Zagor je samo nekaj od številnih primerov evropskih mejaških sličičnih povesti. Posebno mesto med njimi ima Lucky Luke, ki ga je leta 1946 zrisal 23-letni belgijski risar Maurice oziroma Morris de Bevera. Odtihmal smo bralci celega sveta uživali v komičnih prigodah pravičnega pištoljerosa in njegovega konja Jollyja. Slovenci smo ga dobili v Zvitorepcu v poznih šestdesetih, najbolj pa se ga spomnimo po pridaničnih bratih Dalton. Fanta takisto poznamo po jugoimenu Talični Tom. Morris je zgodbe sprva objavljal v tedenskem almanahu Spirou, nakar je Luka dobil lasten zvezek. Da bi bolje spoznal tematiko, je avtor za dlje časa odpotoval v ZDA. Tam je srečal pariškega pisatelja Reneja Goscinnyja, taistega, ki se je kasneje proslavil kot avtor Asterixa. Francoz je pričel pisati Lukove pustolovščine, kar je počel do svoje smrti leta 1977. Še daljši staž je imel Morris, saj je do leta 2001, več kot pol stoletja, strip risal izključno sam. Za njima so svinčnike prevzeli drugi, zato je Srečni Luka še vedno živ. Le kaditi je po poti nehal, ker se založbam to ni zdelo primerno, in malce bolj politično korekten je postal. Stari klišejski stereotipi o lenih Mehičanih in zahrbtnih Kitajcih so dandanašnji očitno neprimerni celo za karikirano podobo Divjega zahoda.





Dakimakure, fukblazinice za osamljene najstnike, so po 40.



Na orožarskih stojnicah so šli v prometi baseball kiji, Oathtakerji, Doom hammerji in ključemeči iz Kingdom Hearts.



Večina gostov ni našemljenih in svojo geekavost izkazujejo le z ustrezno majico, toda vseeno so cosplayerji vseprisotni …





McMungo pove o izbrani govedini, ki se nam zadnje čase ponuja na vsakem vogalu, LordFebo pa jo prebavi in razloži pot dreka.

Kakšni so to angus šnicli?

Po restavracijah so vse pogostejši napisi 'angus', ki obljubljajo masleno mehke zrezke in sočne hamburgerje. Pri nas dokaj nov trend se je priselil iz angleško govoreče tujine, kjer kraljuje že nekaj desetletij. Oznaka angus tam za splošno javnost privzeto odzveni kot sopomenka za najkakovostnejšo govedino sploh, s čimer sovpada tudi cena. Potrošniško vprašanje, ali je meso res festival za brbončice ali zgolj učinkovita giljotina med jedcem in denarnico, je na mestu.

Kakor znameniti kitarist skupine AC/DC Angus Young tudi govedina angus prihaja s Škotske. Tamkajšnji pokrajini Aberdeenshire in Angus sta dali ime področni pasmi krav brez rogov angus aberdeen. Manko naglavnih nabodal pomeni manj nevarnosti na pašnikih, pa tudi nasploh je bila ta živina krotka. Nadalje so jo fevdalci čislali radi brze spolne zrelosti, kar pomeni hitrejši razplod, in obilnejše mesnatosti. Če upoštevamo še dobro vedrenje ostrih škotskih vremenskih ujm, ni čudno, da so jo jeli načrtno rediti in rodovnike vzpostavljati že v 18. stoletju. Sloves se je hitro razširil in kralj Jurij III. je četvero glav ponesel čez veliko lužo.



Angus v vsej svoji slavi: povprečno velika, do 800-kilogramov težka krava. Kot ona s sosednje kmetije, le da je črne barve. Pa rogov nima.

Za galamo zadnjega časa je seveda zaslužno pametno trženje. Zveza ameriških rejcev angusa si je zadala cilj dvigniti prepoznavnost in hotnost pasme, da jo bodo kupci obravnavali kot gurmansko robo. Sorto namreč že v štartu odlikuje višja marmoriranost mesa. To je prepredenost mišic z maščobnim tkivom, belimi kanalčki, ki od daleč dajo mrežast, marmorju podoben videz. To botruje mehkejši teksturi in polnejšemu okusu, biftek pa se med peko manj izsuši. Pojav najdemo tudi pri drugih vrstah, a v povprečju manj. Kavboji so zavoljo tega ustvarili znamko Certified Angus Beef (CAB), ki so jo še dodatno omejili z rigoroznimi kriteriji nemastnosti, odležanosti in podobnega. Dosega jih le okoli osem odstotkov vsega angusnega mesa! To je posledično res visokokakovostno.

Ampak ker nihče ne komplicira s kraticami in vsi rečejo samo angus, je izraz postal zlorabljen. Supermarketi na slabše, čigumijaste zrezke često lepijo etiketo angus, da jih lažje spravijo v promet. Zato je treba vedeti, da sorta krave ne pomeni vsega. Slasten florentinec lahko pride tudi od sosedove Liske. Vseeno naj bi angus pomenil boljšo možnost za dobro meso. Na koncu pa je seveda odločilnega pomena, kako ga pripravimo, kar je umetnost v malem: odležanost, začimbe, temperatura ... Naposled pa je vse skupaj stvar okusa, o čemer se ne razpravlja, pravijo Rimljani.



Certifikat CAB je ameriški, angus pa je razširjen po celem svetu. V Sloveniji takšne značke ni, četudi se nekateri rejci ponašajo s črnodlako živino.

Kam gre drek?

Ne le koprofili in koprofagi, ljudje v splošnem si damo precej opravka z drekom. Vsakodnevno! Če je kupček lepe oblike, smo nanj ponosni, radi smo straniščno humorni (čeprav nekateri le potihem), predvsem pa se z iztrebki ukvarjamo kot družba. Kaj bi se ne, saj vsak od nas sleherni dan položi skoraj pol kile kabla. Dvesto ton Ljubljana, tisoč ton Slovenija, tri milijone ton cel svet. Resda je od tega skoraj tričetrt vode, a kljub temu nam količina izritnega pridelka predstavlja izziv že od pamtiveka. Ni bilo iz trte izvito sporočilo na jugoslovanskih vlakih: 'Ne seri kad voz stoji'. Kanali sami po sebi sicer niso sodobna ideja, saj so nekakšno odvodnjavanje poznala že mesta bronaste dobe. Vseeno je do pred nekaj stoletji vsebina nočnih posod praviloma letela skozi okno, kar so pobirali siromaki in prodajali kot 'nočno zemljo' za boljšo rast petunij ter krompirja. Dandanes vemo, da tako gnojenje širi bolezni in parazite, zato je početje v razvitih deželah prepovedano. Kje potemtakem končajo naše sijajne klobase, strjenka in lijavica, ko potegnemo vodo?

Urbani ekskrement se skupaj z ostalimi odplakami in pogosto tudi z meteorno vodo znajde v kanalizaciji, kjer po ogromnih ceveh mimo mutiranih želvakov potuje do čistilne naprave. Ljubljana ima okoli tisočkilometrsko mrežo, ki se zaključi v bližini sotočja Save in Ljubljanice. Kot povedo vzdrževalci tamkajšnje čistilnice, drek predstavlja zanemarljiv del odpadnih voda in s tem najmanjši problem. Ljudje v odtoke brezvestno zmečemo reči, ki tja ne pašejo in obremenjujejo tako sistem kot okolje. Med najbolj pogostimi smetmi so plenice, kondomi, tamponi, vlažilni robčki, vrečke in tekstil, znajdeta pa se v kanalih tudi staro kolo in kravja glava. Zato je prva postaja mehanski filter. Najprej grabljaste pregrade ali sita zadržijo trdne delce, večje od centimetra, nakar v peskolovu potonejo in se s tem iz vode odstranijo pesek, prod ter steklo. Drek seveda potuje dalje in njemu ni namenjen niti naslednji proces, razmaščevanje. Ta je nujen zavoljo še ene razvajenosti uporabnikov, zlivanja olj in drugih masti v sekret. To je nekul za infrastrukturo, saj že na poti maši cevi, in za prirodo. Maščobo lahko čistilna naprava s strgalci posname s površine ali jo nevtralizira z umiljenjem. Šele nato se obrat loti kakeža, luleža in drugega odpadnega jedeža.

Tako imenovano sekundarno čiščenje poteka v sodelovanju z naravo, kajti organskih snovi se lotijo mikroorganizmi, ki jih v ta namen redi sleherna čistilna naprava. Kolonijam bakterij, kotačnikov in celo gliv, ki velike molekule razgradijo na enostavne, rečemo aktivno blato. Drek je tem praživalim pojedina, dočim jim strupi in antibiotiki škodijo, zato zdravil nikar v odtok! Rezultat obdelave je prečiščena voda, primerna za odvod v vodotok, in mnogo mulja. Ta gre na gnilišča, kjer nekaj tednov brezkisično gnije in z izločanjem bioplina sam sebe greje. Pregnito blato nato posušijo in stisnejo v nekajmilimetrske brikete. Ti so zadnja otipljiva oblika našega fecesa, končajo pa v sežigalnicah, saj vsebujejo rjavemu premogu slično energetsko vrednost. Ljubljanska čistilna naprava pridela par sto ton teh malih šitkotov na leto, ki jih pošljejo bodisi v Cementarno Anhovo bodisi v toplarno v zgornji Avstriji. Če torej povzamemo: dobršen del ljubljanskega oziroma kar vseslovenskega sranja pristane v Črnem morju, nezanemarljiv del pa greje dunajsko gospodo.

Vsi Zemljani nimajo take sreče, da pozdravijo Mr. Hankeyja, potegnejo vodo in pozabijo na vse skupaj. Večina tretjega sveta se iztreblja v neurejene latrine, neposredno v vodotoke ali kratkomalo na tla. To ni samo neprijetno očem in nosu, marveč je velik okoljski problem ter hazard za zdravje. Tudi na naših koncih nima vsakdo kanalizacijskega priključka in uporablja greznico. To je čistilna naprava v malem, z zaselkom mikroorganizmov vred. Usedlo blato drekpumparji nekajkrat letno odpeljejo na zadnjo postajo večjih čistilnic. Amatersko praznjenje ni priporočljivo, saj je v plinih lastnega dreka že marsikdo srečal Matildo. Človeški iztrebki so ubijalski tudi, če se jih meče z desetih kilometrov, kajti vmes zmrznejo. Zato letala že nekaj desetletij uporabljajo zaprto tehnologijo, ki to preprečuje, dasi še vedno beremo poročila o svetlomodrih ledenih kepah, ki padajo z neba. Mednarodna vesoljska postaja po drugi strani nima težav z izmetom fekalij v vsemir. Tam kakec nekaj časa padajoče kroži, nakar ob vstopu v ozračje zgori. Spomni se na to, ko boš videl utrinek in iskal željo. Znabiti je le drek.



Tole je samo del Centralne čistilne naprave Ljubljana, in sicer tisti, ki se bavi z blatom. Drek mešajo in ločujejo 24/7, dnevno pa očistijo 80.000 m³ vode.

Klinc pa resnica

Ej fotr, a veš, da pride kmalu Grand Theft Auto VI?" Tole mi zadnjič prijavi moj trinajstletnik, ki, ne boš verjel in ne vem, kako to, nekoliko čisla igrice. Ga pogledam izpod čela in odvrnem: "Ja, to itak, da pride, ampak da kmalu? Ta je pa bosa." "Ne, ne," zaslišim odgovor, "že naslednje leto. Sem na internetu videl!" Kakopak sem v strahu, da sem pri spremljanju področja ostudno zatajil, nemudoma terjal dokaze. V zameno sem dobil kup brezzveznih strani s špekulacijami, zavajanji in izrecnimi lažmi. Gta6grandtheftauto6.com recimo zgolj citira govorice in želje ljubiteljev ter naklada v tri krasne, medtem ko 'GTA6 Official Gameplay Video' na YouTubu vsebuje kup posnetkov iz Driverja: San Francisco. Drugod je moč prebrati, da bo imela igra žensko protagonistko, da se bo dalo v njej voziti NLP, da bojo joški in da je datum izida 17. september 2017. Medtem v deželi resničnosti Rockstar o špilu ni izdal praktično ničesar.

Jah, kup clickbaiterskega bulšita za nabiranje klikov, porečeš. Drži, ampak to nabiranje je preklemansko uspešno. Omenjeni video na Tubi je zbral že 20 milijonov klikov, ob čemer se res čudim, kako to, da ga Google ni ukinil. When money talks, bullshit očitno walks. In GTA še zdaleč ni edini izmišljotinski magnet za tiste, ki so premladi, premalo razgledani ali preveč neumni, da bi ločili med pravimi in lažnimi vestmi. Stran Bubblews.com, ki so jo zaradi goljufivosti medtem na srečo zaprli, je recimo dopustila, da je nek uporabnik objavil članek o prihodnjem Call of Dutyju, klicanem Patriots. Dogajal naj bi se med prvo svetovno vojno. Ta 'novica' se je kmalu pojavila v družbenih medijih, na znalskem forumu NeoGaf in celo na Gamespotu, ki se je za spodrsljaj kasneje opravičil. Klikov so pa v tistem obdobju dobili toliko kot z desetimi resničnimi, vendar ne tako privlačnimi objavami. Takisto je moč na internetsih najti podatke o prihodnjem Falloutu, svežem Battlefieldu, ekskluzivno razkritem dodatku za World of Wacraft … V svetu strojne opreme pa se zmerom znova ponavljajo 'scoopi' o playstationu 5, naslednjem iphonu, VR-čeladi, pač čemerkoli, kar utegne interesirati nekoga, ki ni razgledan, a ga zanima najfrišnejša tehnologija. Novičarske strani nimajo nobenih skrupul, da ne bi s tovrstnimi vestmi nabirale popularnosti, klikov, oglasov in posledično denarja. Govorice se občasno sicer izkažejo za resnične, vendar to ne opraviči njihovega izvora.

No, zlagano poročanje o novih izdelkih industrije videoiger je le simptom vsesplošnega proizvajanja laži na internetu. Z njim ni bilo še nikdar tako lahko vleči za nos toliko ljudi. To se je (spet) pokazalo v onkrajlužni predsedniški kampanji, ki je bila tako nagravžna, da bi morali zmagovalca zaradi zločinov proti dobremu okusu doživljenjsko zapreti, poraženca pa deportirati v gulag. Brž po izvolitvi oranžnega trola je neko budalo na Twitterju objavilo bistroumno ugotovitev, da so antitrumpovske demonstracije organizirane in plačane. Dokaz je bila priložena fotka avtobusov, ki so bili na ulici nedaleč od protestov. Vest je v nekaj urah završala po vsemreži in citirali so jo celo komentatorji novic v naših medijih kot ultimativni dokaz levičarske odvratnosti in zlaganosti. Da jo je čez kak dan po posredovanju pravih novinarjev sam avtor označil kot neresnico, ni zanimalo nikogar. Še najmanj Facebooka in Googla, kjer je bila izmišljotina v ospredju.

Dezinformacijo so resnejši mediji uporabili za argument v debati o tem, da bi morala omenjena spletna velikana bolje filtrirati novice, ki jih ponujata svojim odjemalcem. 'Fake news' je za par dni postala vroča tematika, v kateri je bilo slišati nekaj komaj verjetnih, a resničnih štorij. Na primer tisto, da veliko protrumpovskih strani upravljajo najstniki iz Makedonije. Tako od Zuckerberga kot Brinove vojske je bilo v odgovor slišati zagotovila, da bodo vložili več truda v filtriranje vesti, da pa njihovi algoritmi niso perfektni. V ne-Googlovem prevodu: izmišljotine se bodo v naših feedih še zmerom pojavljale, naj gre za politiko ali naslednji Diablo. Saj ne more biti drugače. V internetnem šumu in trušču te slišijo samo, če se dereš kot jesihar oziroma si drugačen, izviren, nedolgočasen. Je še kak lažji način, kako to doseči, kakor da lažeš, kot pes teče? Da naslednji Call of Duty bo, vemo vsi, nihče pa ne ve, kako se bo imenoval, kam bo postavljen in kdaj pride. Ko ga bo Activision uradno napovedal, to ne bo zanimivo – zanimivo je zdaj, ko ga še ni.

Taki smo ljudje, tako smo se navadili in nobena količina učenih razprav ter svarečih opozoril ne bo prav nič hasnila. Zato kolumne ne nameravam skleniti s podučevalnim "lažne novice niso kul, bodite pozorni nanje in jih ne klikajte." Na grozo razsvetljencev jih bo splošna publika itak spremljala in jim verjela, ker ruljo pač definira kronična zabitost. Glas in evro najbolj neumnega posameznika je na spletu povsem enak glasu in evru največjega izobraženca, kar pomeni, da je ta medij ultimativno demokratičen. Stanfordska univerza je pred kratkim izvedla raziskavo, ki je pokazala, da 82 % ameriških najstnikov na spletnih straneh ne loči med pravimi, sponzoriranimi ter lažnimi vsebinami. Video "Official GTA VII Gameplay!" bo zato nedvomno dobil vsaj trideset milijonov klikov, karavana pa se bo peljala dalje. Vem, kam, ampak to razkritje ne bo presenetilo nikogar …

Sneti



Iz Rockstara naj bi ušel scenarij za GTA6 in izdal, da bo imel glavno vlogo v njem Jason Statham. Dobra ideja, a res to ni.

BATMAN PO MOJE

Med vsemi zadnječasnimi gothamskimi kronikami se LordFebo loti še epizodne interaktivnice od Telltale. Nad alternativno, a hkrati poznano pripovedjo je prijetno presenečen.



Batman je izvrstna pripovedna izkušnja, ki sicer zahteva kakšen nagel stisk tipke, vendar temelji na odločanju in spremljanju zgodbe. Zadnja epizoda izide ta mesec, zato opis priobčujemo šele sedaj.





Za razliko od vseh iger ima Bruce prav tolikšno vlogo kot Bats, pri čemer vseeno ne gre za dva ločena lika. Določene segmente je možno užiti kot eden ali kot drugi.

Gothamčana igričarji najbolje poznamo po nedavnem arkhamskem venčku, kjer se po gnijočem mestu prevaža s tankovskim batmobilom. Joker v tem svetu umrje, a iz onostranstva se vrne prvi Robin – Jason Todd. Burkež je ravno tako pogubljen v postapokaliptični pretepačini Injustice, medtem ko gre tam Batman med partizane zoper diktatorja Supermana. Bolj židan scenarij ima Lego Batman 3, kjer se Netopirmož s pravičniškimi kameradi zoperstavi kozmičnemu zbiralcu planetov Brainiacu. Tudi risanke raznoliko slikajo superjunaka, ki včasih išče pridaniče po kanalizaciji in drugič s krožkom Justice League rešuje vesoljske neprilike. V nekaterih zgodbah ima s Talio al Ghul sina, drugod hčer s Selino. Strip Flashpoint v Batmana obleče Thomasa Wayna, Knightfall je masko posodil Jeanu Paulu in Endgame celo komisarju Gordonu. Ponekod si Temni vitez daje veliko trpečega opravka okoli Jokerja, recimo v Millerjevi zbirki, kjer je za povrh star in superčemeren. Gothamski rešimož si je večkrat upal spopasti s samim Supermanom in potoval je tako skozi čas kot v krajne dimenzije. V vzporednem Gods and Monsters se na primer spremeni v krvosesnega pobijalca. Njegov najbolj smešen nastop pa bomo dobili čez par mesecev v čisto črnem in morda malce temnosivem lego muviju.

ZNANA IMENA, NOVI OBRAZI

Naštete niso Batmanove peripetije, ki jih je neskončno, marveč različni univerzumi. In niz še zdaleč ni vsezajemajoč. Zimzelena je trenirkasta adamwestovska podoba, ki jo je poživila aktualna risanka Return of the Caped Crusaders. Največ pustolovščin vsebujejo stripovske kontiuitete, kakršni sta aktualna Rebirth in pretekli The New 52. Obstajajo celo križani odvrtki z alieni in nindža želvami. Potem so tu številne animirane serije z lahkotnejšimi temami in svetlejšimi obrazi. Ter nenazadnje TV-nadaljevanka Gotham, ki gradi taisti svet, dasi še brez najbolj znamenitega meščana. Zato se zdi namera majhnega studia, da ob vsem videnem in izpričanem ustvari stoinprvo gothamsko časovnico, res hrabra. Vendar je ekipi Telltale, mojstrom pripovedi, to presenetljivo dobro uspelo. Njihova povest o junakovih začetkih, umazani preteklosti fotra Wayna in Pingvinovi krivici je sveža in samosvoja ter daje poudarek tako naslovnemu liku kot njegovemu človeškemu jazu. Obenem pa je tipično batmanovska, s številnimi poznanimi imeni in kanoničnimi dogodki.

Master Bruce je mlad, njegov cosplay neuveljavljen in kot v vseh zgodbah ga preganja spomin na starša. Sedem spalnic mu snaži zvesti Alfred, pod dvorcem ima batjamo z vsemogočnim batračunalnikom, Lucius Fox raziskuje nove igračke in Catwoman skače po strehah. Gotham je sicer skorumpiran in ludnica polna, vendar psihopatskih superzlobnikov in metaljudi še ni. Ulicam vlada mafijozo Falcone, manj simpatičen kot oni iz TV-nadaljevanke. Nalik niziki je GCPD pregovorno nesposobna policija, dočim Gordon še ne pozna Batmanove identitete. Nekaj je torej stičnih točk z zgodbo Year One, toda nič več kot to. Glavno vodilo je, da bi tožilec Harvey Dent kot novi župan rad vrnil mestu staro slavo. A situacija se skisa, ko se pojavita revolucionar Oswald in neznana, posebej za špil ustvarjena šema. Obenem vzniknejo informacije o čudaških posegih v Arkhamu, za katere je odgovoren Thomas Wayne. Bruce spozna kruto resnico, da njegov oče ni bil tak, kakršnega ima v spominu. V Gothamu pač ne postaneš milijarder, ne da bi si umazal roke. Zdaj so starševski grehi na njegovi grbi ...

DRUŽABNA TV-NADALJEVANKA Z IZBIRAMI

Batman je tipičen izdelek Telltalove baže, torej tisto, čemur pravimo interaktivna TV-serija. Četudi kakšna sličica vzbuja vtis, da gre za tretjeosebno raziskovalno pustolovščino, tu ni mozganja in uporabe česarkoli. Zatik je praktično nemogoč. Sprehajanje lika naokoli in klikanje po vročih točkah je tretjina

izkušnje, vštevši detektivski modus, ko Temni vitez rekonstruira dogodke na kraju zločina. Enak del predstavlja bojevanje, kajpakda ne v prostem slogu Arkhama, marveč s preprostimi QTE-potezami. Dogajanje teče samodejno, kot filmček, mi pa se krempljem Mačkožene izmaknemo s pravilno tempiranimi sunki gobice in delimo klofute s stiskom prikazanega gumba. Težavnosti ni, saj ni treba biti hobotnica za stiskanje petih gumbov naenkrat, in za razliko od preteklih špilov vsaka napaka ni kapitalna. In naposled je tu najbolj pomembna komponenta, tista, ki definira zvrst interaktivnih pripovedi: odločanje. Igralec oziroma gledalec namreč s svojimi izbirami vodi lastno štorijo.

Bruce da lahko sogovorniku prav ali mu nasprotuje. More leporečiti, biti diplomatski ali odrezav, zapeljevati Selino in nesramno odpraviti novinarko ... Nekatere replike nimajo vpliva, druge si sogovornik zapomni in se posledice večkratne ustrežljivosti ali neprijaznosti pokažejo kasneje. Odvijanje takisto vejimo z dejanji. Naj finačno podpremo Dentovo kandidaturo? Zaupne podatke predamo medijem ali policiji? Obiščemo pokvarjenega župana v civilu ali v kostumu? Si Pingvin zasluži dve na gobec? In seveda tipična moška dilema: rešiti frenda ali fračo? Na tak način navidez ustvarjamo odnose z drugimi osebami in gradimo lik oziroma njegov značaj. Nekatere odločitve imajo jasen predznak, zato bo javnost zgrožena, če se bo Wayne vsem na očeh rokoval z gangsterjem in če bo netopirjasta pojava pred kamerami nataknila mafijskega šefa na kol. Mnogo izbir pa je moralno enakovrednih.

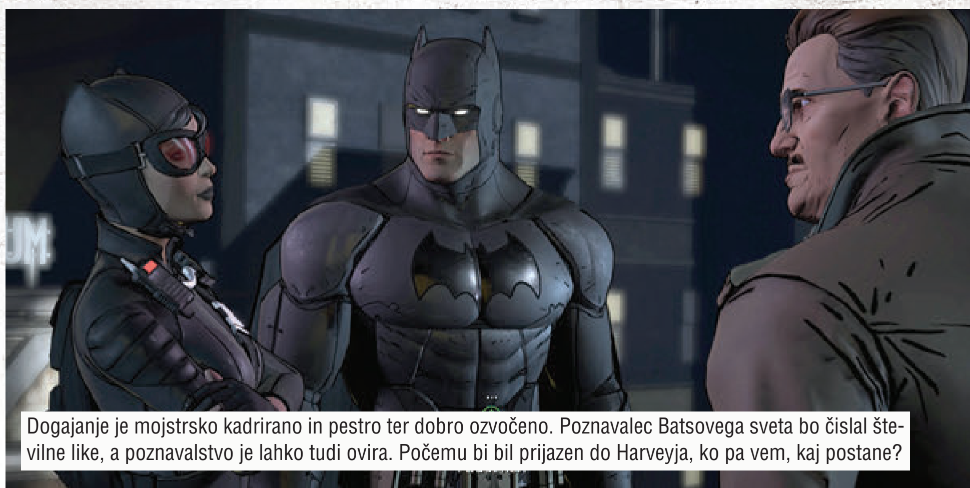
Taka interaktivna drama zveni privlačno in tudi v resnici je način podajanja pripovedi nadmočen. Avtorji so princip skozi številne tematike, od Walking Dead do Game of Thrones, dobro razvili in ustvarili predstave, v katerih uživata tako igralec kot gledalec. Batmanova fabula je s posrečenimi in malce drugačnimi liki dobro zamišljena ter kot nalašč za geeka. Skozi pet epizod, ki za en igrogled terjajo osem ur, fino razkroji podobo svetlega optimizma v propadel Gotham, kakršnega poznamo, in ustvari alternativne različice poznanih hudobnežev. Izpostavitve vredno je, da daje Bruceu več odrskega časa kot katerakoli DCjeva štorija doslej. Ob precej razgibanem dogajanju in dobrem vzdušju je vse to vredno 25 evrov. Priporočam! Če se le da, s kavča na velikem ekranu in v družbi. Po novem lahko soljudje potom mobilnikov celo glasujejo za izbire.

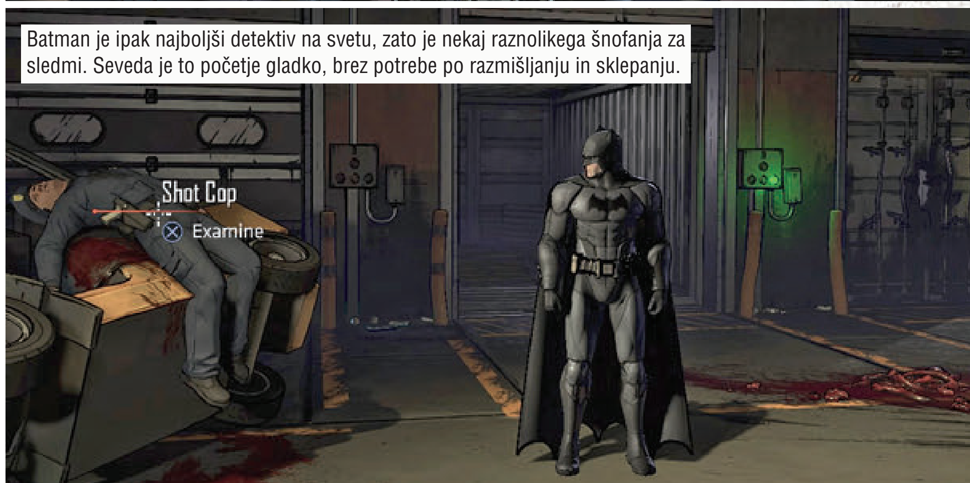
NEKAJ GVANA NA VEJAH

Ob usmerjanju poteka je vprašanje o dejanskih vplivih in alternativnih razpletih samoumevno. Se je moč izogniti zasačenju v Selinini spalnici? Kako se bo razvilo, če sem do Harveyja manj pokroviteljski? Kaj se zgodi, ako sojetnikom pomagam, namesto da pobegnem? Bi bil iztek borbe lahko ob spretnejših prstih ugodnejši? Dodatno preigravanje pokaže, da je prenekatera izbira bolj kot ne kozmetična. Različne postavke v dialogih dajejo zvečinoma le drugačne odgovore in tudi večje izbire pogosto pomenijo začasno skrenitev. Naredimo Falconeju uslugo in povedal bo o Marthi, drugače izvemo o očetu. Harvey postane župan in nato sovražni Dvoličnež, ne oziraje na naša dejanja. Prijateljska podpora njegovi kampanji in tisti 'He will remember that' zato izgubita na teži. Vse vitice gredo v približno isto smer in kontra razpletov ne gre pričakovati. Še en primer je Catwoman, ki bo slekla leder in sedla na bat-ino, čeprav jo malo prej zatajimo. Tudi iz njene spalnice bo Bruce stopil kljub zaukazu 'stay hidden'. Take predestinacije malce razočarajo. Enako velja za boje, kjer jih Batman idealnemu pritiskanju navzlic včasih dobi po pički, ker je tako pač določeno.

Do polovice zgodbe je tehtnih razlik malo. Obnašanje v začetnih poglavjih se manifestira proti koncu, zato je več vzporednosti v zaključni fazi. Batman denimo izbira med napadom na Wayne Tower, zaradi česar mu nato uničijo domovanje, ali obrambo dvorca za ceno svoje opreme. Vseeno so križišča, ki dejansko dajo kos čisto drugačnega igranja, redka. Bi si želel več skrajnih odločitev, torej ne le, ali udarim z levico ali z desnico. Zakaj ne morem preprečiti, da bi eden od dveh starih prijateljev ostal normalen? Ali vsem po vrsti brezmilostno poslati bataranga v čelo? Očitno Batmanov svet tega ne dopušča, saj Gordon Netopirju očita živalskost že, če ubijalcu policajev zlomi roko. Avbe!

Zapisano ni toliko kritika kot informacija. Gordijski vozel poti je naivno pričakovati in večina bo bržda šla skozi štorijo le enkrat ter se ob tem imela fino. Zgodbo v resnici krojimo, tega se ne da zanikati, konci so večslojni in občutek pri tem je dober. Sem pa kritičen do načina za preizkus različnih možnosti. Izdelek, katerega adut je več potekov, bi moral imeti to prijazno udejanjeno, kajti radovedneža vendarle zanimajo posledice drugačnega postopanja. Žanrski sorodnik Life is Strange ima v ta namen zaznamke sredi epizod, več shranjevalnih mest in preskakovanje govoranc. Tu pa obstaja izključno reštart poglavja z resetiranjem zgodbe. Ne samo, da se ne da za hec ponovno odigrati zadnje četrt ure, ne morem niti prijatelju pokazati uvoda, saj s tem zradiram celoten napredek. Če hočeš voditi več različnih niti, je edina rešitev niz uporabniških računov, pa še tedaj je treba potrpežljivo pogledati vse od začetka do kraja. To pa je velika črna pika. Celo na Batmanovem kostumu!

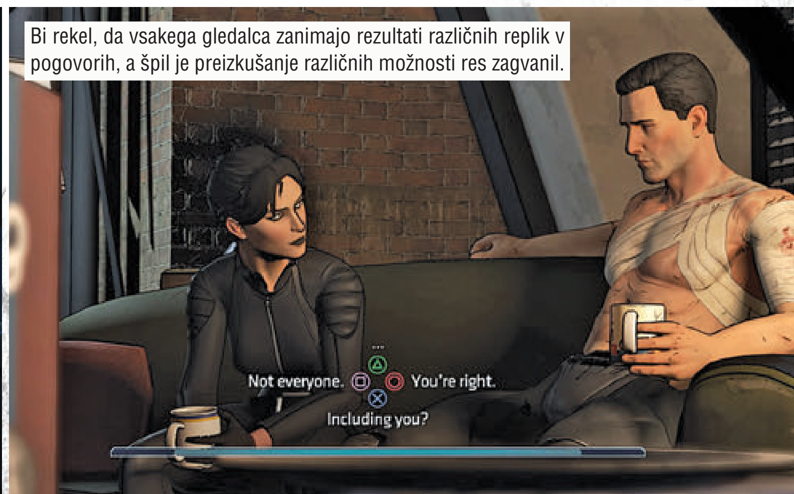

Dogajanje je mojstrsko kadrirano in pestro ter dobro ozvočeno. Poznavalec Batsovega sveta bo čislal številne like, a poznavalstvo je lahko tudi ovira. Počemu bi bil prijazen do Harveyja, ko pa vem, kaj postane?



Batman je ipak najboljši detektiv na svetu, zato je nekaj raznolikega šnofanja za sledmi. Seveda je to početje gladko, brez potrebe po razmišljanju in sklepanju.



Alfred ima v roki kinovstopnici od nesrečnega večera, ko sta bila Waynova ubita. Bruce petnajst let kasneje fura safr, kot da se je to zgodilo včeraj.



Bi rekel, da vsakega gledalca zanimajo rezultati različnih replik v pogovorih, a špil je preizkušanje različnih možnosti res zagvanil.

Watch Dogs 2

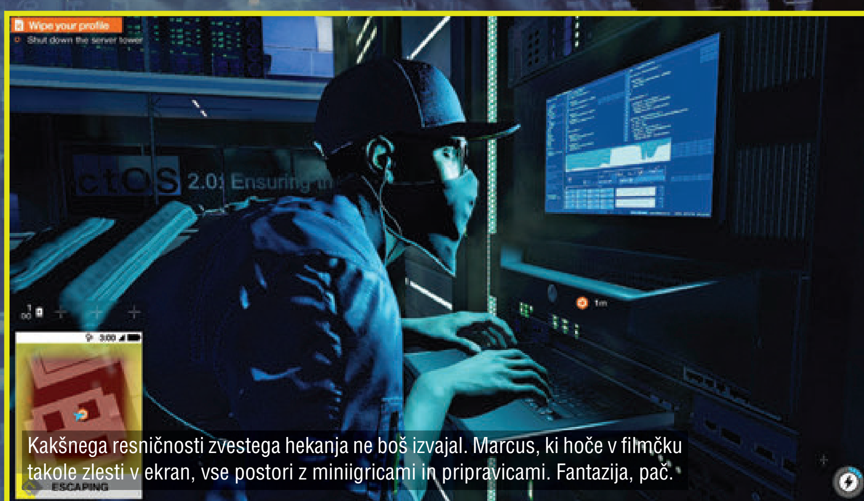


Se ti je na računalnik nevede prenesla kozja pornografija, bančni račun je še bolj votel kot običajno in tvoje smešno skakanje pred kamerico so gledali celo v Mavretaniji? Postal si žrtev spletne prevare, virusa, trojanca ali ugrabitve mašine za nečedne posle. Najbrž se ti zdi, da si s tem nekaj posebnega, a si le eden od mnogih, kolešček v velikanskem stroju, bilka v toku, ki brez tvoje vednosti drvi k nedoumljivo zveličavnemu cilju. Toda kdo te je spravil v nezavidljivo situacijo? So bili to žlehtni, 'black hat' hekerji, ki uživajo v zasužnjevanju mašin za ogromne zombijske mreže? Morda kakšna korporacija, ki preži na podatke in jih izkorišča za zaslužek? Ali nemara kar država, ki bi rada slehernika še bolj nadzorovala in davčno izsesala?

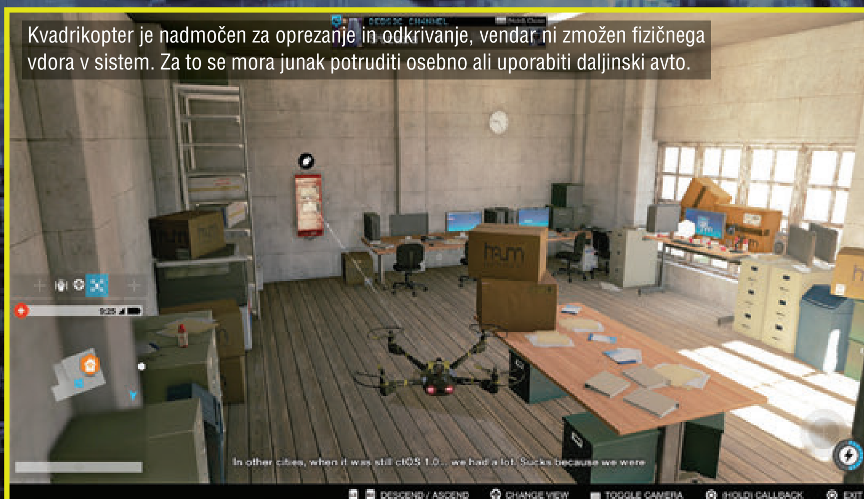
V vsakem primeru ta moderni Sherwoodski gozd, kjer so šerifi skvarjeni in je gospôda lakomna, potrebuje robine hoode. Ali, drugače rečeno, dotični cirkus rabi pse čuvaje. V prvih Watch Dogs je to nekoliko nevoljno postal Aiden Pearce, znalski heker v Chicagu bivše prihodnosti. Tip se je hotel maščevati za smrt nečakinje, toda iz vigilanta se je prelevil v zaščitnika človeških pravic in interesov, saj se je moral spopasti z mestnim operacijskim sistemom CtOS ('CityOS'). Ta je nastal v 'javno-zasebnem partnerstvu', kar je alarma vredna fraza, in res se je za fasado skrivala konkretna zarota. V nadaljevanju, ki je ravno tako odprtosvetovna akcijada po zgledu Grand Theft Auta, so se protagonisti že vnaprej zapičili v nadgradnjo CtOSa, ki so jo pognali na drugem koncu Združenih držav, v San Franciscu. Na verzijo 2.0 se spravijo člani hekerske skupine DedSec, ki je imela že v prvih Psih vidno vlogo. Njihova baza je v Kaliforniji, kjer imajo milijon sledilcev zaradi prepričanja, da tehnologija ni namenjena nadzoru ljudi. Domujejo torej prav tam, kjer firma Blume nadaljuje s šnofanjem po zasebnosti! K Svetemu Frančišku gremo kot nov DedSecov član, temnopolti heker poševnica skrivalec poševnica pretepač poševnica strelec poševnica šofer Marcus Holloway, ki mu družbo delajo štirje računalniško spretni prijateljčki. Skupaj bodo zastavili enako vprašanje kot prvenec: kdo varuje varuhe?

Rootaj, lootaj

Če poznaš mrakobni ton, ki ga je fural izvirnik, boš ob nadaljevanju jako presenečen. San Francisco je kraj modrega neba, pisanih oblačil, vedre glasbe in žarkih trgovin s cotami, ki bi se stežka bolj razlikoval od industrializirane, nemalokrat sivinske in oblačne severnovzhodne metropole od zadnjič. Prav tako je malodane celotna karta vnaprej odprta in ni ti treba razkrivati skritih predelov ter si podjarmljati stolpov. Celo policisti te bodo redko začopatili, če boš med zavijanjem alarma ukradel avtobil ali zbil kakega pešaka. S polnim plinom boš v športnem avtu, terencu, kombiju, tovornjaku ali motociklu zdrvel po eni mnogih avenij v nebotičnikarskem downtownu, obiskal hiš polna predmestja, pičil po obvoznici in se povzpel na hribe v bližini. Pri tem se bosta menjavala dan in noč, nad tlemi se bo vlekla obmorska tema in občasno bo deževalo.



Kakšnega resničnosti zvestega hekanja ne boš izvajal. Marcus, ki hoče v filmčku takole zlesti v ekran, vse postori z miniigricami in pripravicami. Fantazija, pač.



Kvadrikopter je nadmočen za oprezanje in odkrivanje, vendar ni zmožen fizičnega vdora v sistem. Za to se mora junak potruditi osebno ali uporabiti daljinski avto.



Mnogo okolice vidiš skozi varnostne kamere, ki jih CtOS očitno nadzoruje tako slabo, da imaš instanten dostop do sleherne. Nato le še preskakuješ med njimi.


Vozna fizika je arkadna in enostavna, tako da prvoosebnega pogleda iz kabin nisem prav nič pogledal. Avti so povsem odvrgljiva roba, do katere nimaš odnosa.


Ker ima vsakdo pri sebi telefon, se lahko o mimoidočih informiraš skozi njihove tekstovne čveke, jim kradeš denar z računa ali si obnavljaš moč daljinskega vpliva.


Strelski spopadi so povprečni, tako zaradi medlega občutka pri vlečenju petelina kot slabe umetne pameti. Če te ubijejo, ni problema, zgodi se poceni reinkarnacija.

Kljub fantazijski obdelavi in pomanjšanju mesta boš ugledal številne znamenitosti, začenši s pomoli in tjulnji na Ribičevem keju in mostom Golden Gate. Celo dnevniško jih boš zbiral širom dokaj velikega sveta, ki z dosti svobode oponaša zalivsko območje San Francisca (poleg mesta so tu San Mateo, Oakland, Sausalito ...). Mnogi, ki so tam živeli, so navdušeni nad tem, kako dobro je Ubisoft ujel tamkajšnji občutek in duha. Med sprehodi in vožnjami te nihče ne pošilja v falus kot v New Yorku, temveč ljudje raje žulijo kavo in hipsterirajo na polno, po ulicah vozi tramvaj in prisotni so znameniti klanci, kot nalašč za vratolomne skoke. Ko vandraš, s telefonom kradeš ljudem denar s transakcijskih računov in prisluškuješ četom, ki znajo biti pošteno bizarni. Navdušence nad stranskimi opravili čaka okrog dvajset stranskih nalog, ki dopolnjujejo zgodbeno kampanjo, lov na oblačila in edinstvena vozila (še vedno ni garaže za njihovo shranjevanje!), dirke s kartingi, motokrosi in jadrnicami, služba uberskega voznika, kaskadersko skakanje ter sodelovalno in tekmovalno večigralstvo. Prav tako sproti nabiraš ključne podatke, s katerimi dobivaš nove veščine. Žal pa ni več AR-misij iz enice, kjer si po pravi okolici zasledoval in streljal pikslaste objekte, in količina neobveznega udejstvovanja se ne more meriti s tosmerno naphanim Grand Theft Autom V. Ne boš pilotiral letala, skakal s padalom, igral golfa, ropal bank, bežal pred vojsko in se streljal tako uživantsko in spektakularno kot v Watch Dogs 1.

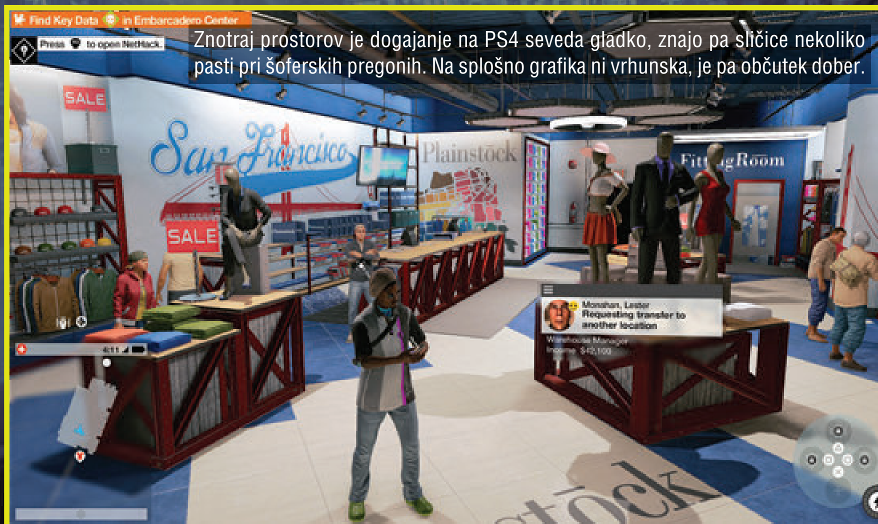
Heker, ne rambo

Rešetanje je v Watch Dogs 2 dejansko zapostavljeno, kar se mi glede na tematiko ne zdi napačno. Sicer imaš policiste, varnostnike in agente zmerom možnost postreliti, vendar ta element nima ene same prednosti. Občutek je slab, merjenje plavajoče, gibanje okorno in nabor krepelc neimpresiven. Navsezadnje lahko s svincem dodobra preluknjaš avtomobil, pa ga ne bo razneslo, niti nimaš prvoosebnega pogleda kot v GTA5. Rekel bi, da razvijalci te plati namenoma niso razvili, in zmerom, ko sem koga ubil, sem se počutil slabo ter v neskladju z likom. Aiden iz enice je bil zamerljiv mrkež, za katerega ni bilo čudno, če je polagal FBIjevce. Marcus Holloway pa je veseljak, s katerim bi šel človek na pivo in kegljat. Gledati ga, kako luknja kifeljce in kriminalce, ki jim lahko pleniš cekine, je neskladno z značajem ter namenom. Zato tega nisem počel, če pa že, sem uporabljal taser in capine garbal od blizu z vsemogočno podjarmitveno nindža potezo, bržda naučeno od Sama Ribiča. Večino nalog v zgodbeni kampanji sem opravil v prikritosti in z razdalje, kar so mi omogočile nove pridobitve, od nadzora dvigal prek odlaganja min do brizganja pare iz cevi. S tem sem se počutil najjači, hekerski in nepričakovano možganski. Vdiral sem v elektronske sisteme, kradel vozila, neopažen pridobival podatke, reševal zapornike, uničeval pokvarjeno lastnino ...

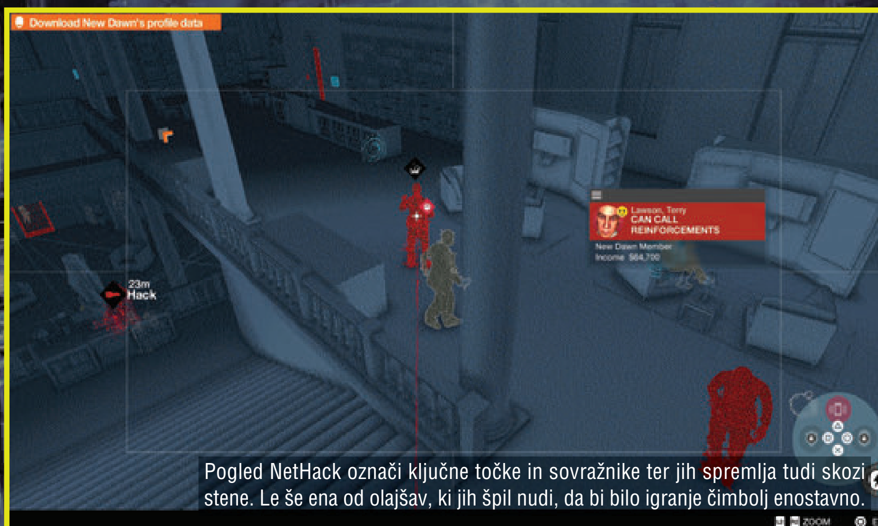
Naj gre za te misije, ki so nanizane linearno, ali za obstranska početja, vedno je na razpolago več možnosti. Od direktnega napada, kjer je zdravo najprej odstraniti tiste stražarje, ki so zmožni priklicati okrepitve, prek skrivalništva do oddaljenega manipuliranja. In kot si lahko misliš, je najbolj uživantsko slednje. Najprej se prizoriščlu, od koder je treba tipično odtujiti podatke ali uploadati virus, približaš toliko, da lahko preskočiš v eno od vedno prisotnih kamer.



SKUPNI HEK Večigralstvo ni bistven del watchdogovske izkušnje, je pa v slogu Uncharteda zanimivo in rabi kot fino dopolnilo puščavniškosti. Rečejo mu 'seamless', in sicer zato, ker ni ločeno od kampanje, marveč si lahko nenehno povezan vanj. Tedaj drugi ljudje brezšivno vstopajo v tvoj svet in ti v njihovega. Ko si tam, lahko skušaš konkurenta shekati in si tako pridobiti denar, oblačila in podobno, on pa se temu ogiba ali se te trudi ubiti. Druga varianta je, da te igra potegne v inštanco nekoga, ki ga je policija vzela na piko, in ji ga pomagaš ujeti. Tretja oblika so sodelovalne misije, ki nastajajo naključno in jih je moč opravljati tudi v solo, a so praviloma težke. Nasprotniki so FBI, korporativni plačanci ali kriminalci, zadolžitve pa take kot v enoigralstvu, torej pridobivanje podatkov, reševanje ujetih, kraja vozil ... Četrta možnost je, da se z nekom brez vajeti podaš v svet, kjer vaju lahko presenetijo enostavni 'DedSec eventi', kjer moraš nekaj na brzaka shekati ali uničiti.



Znotraj prostorov je dogajanje na PS4 seveda gladko, znajo pa sličice nekoliko pasti pri šoferskih pregonih. Na splošno grafika ni vrhunska, je pa občutek dober.



Pogled NetHack označi ključne točke in sovražnike ter jih spremlja tudi skozi stene. Le še ena od olajšav, ki jih špil nudi, da bi bilo igranje čimbolj enostavno.



V tejle misiji moram ukrasti kombi. To lahko storim osebno ali z vplivom na razdaljo, kjer vozilu s hackom naročim, naj pelje naprej ali nazaj ter zavija.



Med stranskimi zadolžitvami so nizi dirk v kartih. Prav tako se divje zapodiš po mestu v orenk avtu in se z motokrosom spustiš nizbrdo, da vse beži pred tabo.

Skoznje si ogledaš, kako hodijo stražarji, kod so zaznavalniki gibanja, kako potekajo laserske ograje in kje so ključni objekti. Na primer generator, ki preprečuje vstop skozi vrata, in računalnik s fizičnimi datotekami. Pri tem je nadvse uporaben zrnati pogled NetHack, ki odkritosti barvno šifrira in nasprotnike zaznava skozi stene. Batman živi! Nato običajno izvlečeš avtoček na daljinsko ali frčeč dron in se z njima lotiš opreznega prečesavanja nivoja, odklepanja vrat ter skrivanja po kotičkih, kjer ne patruljirajo R2-D2jevski robotki. Tečne stražarje lahko odstraniš tako, da jim privlečeš pozornost s šumom pri kakšni napravi, ki jo nato raznese in varuha uspava. Ali pa izdaleka prevzameš nadzor nad avtomobilom in tečnobo na polno zbiješ kot garjavega mačka. Na več mestih moraš sproti reševati iz enice povzete minipuzle z obračanjem kretnic, da tok steče do ciljnega računala, pri čemer so nekatere časovno omejene. Ko pridobiš podatke, zapreš prenosnik in jo podurhaš k prijateljčkom v štab, že na poti pa si deležen ocene, koliko sledilcev si pridobil in kako se je s tem povečala popularnost DedSeca.

Hack Rider

Tovrstna večrešljivost postopkov je v navezi z več težavnostmi, za katere se lahko odločiš, velika draž. Dlje kot prodiraš v igro, večja postajajo prizorišča in zanimivejša opravila. Ta so povezana z zgodbo, ki je mnogo manj zamorjena kot v prvencu in se navzlic resnejšim podtonom dosti spogleduje s satiričnimi GTAji. Na tapeti so recimo vprašanja zasebnosti, varnosti podatkov in občutljivosti sodobnih naprav, kar nato simbolizirajo špeganje najstnic skozi spletna očesa, rušenje scientološki podobne cerkve, zafrkavanje googlaste korporacije in nategovanje glasbenega producenta. Nekje v žokanju Hollywooda celo voziš govoreči knighriderjevski avto! Fino je tudi, da nisi sam, marveč si stalno v navezi z gobčno tovarišijo, ki se navzlic začetni klišejskosti (avtistični zadržanež, tip z daftpunkovsko masko ...) osebnostno kar razvije. Temu rabijo telefonske debate in ogledi animacij, v katerih se mladi hekerji družijo, se veselijo ter počno neumnosti, pa tudi besnijo proti velekorporaciji in njenemu karikiranemu vodji, ki med izvajanjem joge sklepa oderuške posle.
Vendar štorija ne ubere malodane nobene neshojene poti, reciklira prijeme in poanto enice ter skriva bistveno manj osti kot GTAjeva. Pač velike tvrdke, ki špijonirajo za tabo in so tako pokvarjene, da te opazujejo skozi otroške igrače, nujnost varovanja svoboščin, na kar navsezadnje namiguje izbira lokacije, saj je San Francisco znan po liberalnosti, in podobno. Snowdna in Assanga smo že vzeli, Watchmene takisto, hvala, Ubisoft. V misijah, ki so po dizajnu sicer bolj domišljijske kot tiste v enici, pa sem naletel na dosti čudnosti, od poklicanih okrepitev, ki me niso nikdar prišle nadlegovat, do res prav 'računalniške' umetne pameti. Ta te moronsko išče in nikakor ne najde ter ne zna preverjati, kako to, da so odstranjeni stražarji tako čudno tiho. Saj ne zahtevam Splinter Cella, vendar si WD2 na rovaš kompleksnosti in globine preveč želijo, da bi igralec užival na preprost način. To je obenem razlog, da je hekerstvo predstavljeno v obliki enostavnih miniiger, namesto da bi moral dejansko kaj vtipkati ali pošteno zamozgati.

Karies pasjega zobovja

Ta lahkotnost je razlog, da dajem nekoliko nižjo oceno kot prvencu. Ta je v mnogo pogledih slabši, manj razvit špil, ki pa mi je zaradi tematske ostrine in nenavadnega, antiherojskega protagonista ostal v spominu. Nadaljevanje je poskočnejše, duhovitejše in bolj razgibano, toda v želji, da bi ugodilo masi (kar mu ne uspe, kajti prodaja je bistveno nižja), izpade bolj profano in odvrgljivo. Perečih vprašanj se le dotakne in jih ne napolni s sarkastičnimi puščicami kot Grand Theft Auto, niti jih resno ne problematizira kot enica. Kot igra za čas preganjat je dvojka simpatična, toda ali je to vse, kar pričakujemo od izdelka za 60 evrov s tako obetavno tematiko?

74 *Sneti odleti na delovni obisk k Svetemu Frančišku. V laseh ima rožo, v rokah vsemogočni fon.*
Ubisoft za playstation 4, XBO in PC

Brivniki Philips serije 7000
Narejeni posebej za občutljivo kožo

Pravi brivnik za prave moške :)





* v primerjavi z ostalimi Philips brivniki

www.philips.si/brivniki

PHILIPS

Owlboy

Kaj se pripeti, ko nadarjenec skoraj desetletje ustvarja iz gole ljubezni? Odgovor ima Simon Andersen, Nintendov oboževalec in spreten pikslostavec, ki je z ozko druščino somišljenikov prav toliko časa posvetil Owlboyu. Tale od strani zrta raziskovalna letalščina je z razvojem štartala približno takrat, ko so nekje drugje pričeli delo na Last Guardianu. A čeprav ni šlo brez tegob, med drugim je avtar zapadel v depresijo, in se leta ponekod poznajo, nam je po dvigu zastora vzelo sapo. Owlboy je tisto, kar smo si od 2D-retro ploščadarske avanture najbolj želeli. Videz je prepoznavno SNESovski, a neizmerno bolj podroben, igranje pa kompleksnejše in primerno današnjiku.
Zgledi so jasni že spočetka, ko se pri treningu pridružimo junaku, antropomorfni sovici. Ne gresta mu ne letanje ne prenašanje posod, kar v njegovi vasi velja za ključni veščini. Pa še nem je, kar je hecen poklon Mariu in Linku. Nasploh je prvi vtis precej zeldast, ko mladič frči po spokojni vasici med oblaki in nagovarja maloštevilne živopisane prebivalce. A mir ne traja, saj očetnjavi zapreti nevarnost v obliki gusarske zalege. Ta ima kakopak zrakoplove, saj dežela skrivnostno lebdi nad morskim planetom. Sčasoma neprilika ogrozi ves svet, perjatež pa bo moral kot pobič v zeleni tuniki odrasti in dokazati herojstvo. Preobratov vseh sort je na poti dosti, navdušijo pa zlasti liki, ki se tekom pustolovščine razvijejo in korenito spremenijo. Pod drobnogledom je prijateljstvo, ki se splete med junakom in pribočniki.


Privlačnost je v raznolikosti, saj Owlboy vselej skrbi, da je na meniju nekaj frišnega. Tule v tipski bežalni sekvenci beži pred rastočo lavo.

DESET LET SKOMIN

Simon Stafsnes Andersen ima Nintendovo konzolo že v imenu. Zato ne čudi, da je ob igranju Super Maria 3 sklenil, da hoče tudi sam napraviti igro. Prvi dražljaj, ki je sčasoma pripeljal do Owlboya, je bila prav rakunska obleka iz te fantastične skakalščine, ki je vodovodarju za kratek čas omogočila frčanje in počasno padanje. Toda Simke si je namesto tega želel v višave. Tako se je čez noč rodil lik sove, ki bi lahko tekala po tleh ali bi se pognala v zrak ter letala. Ker je tipčkov kolega ravno delal na metroidvanijskem 2D-pogonu, je frišnega junaka postavil vanj. Tako je jelo nastajati okolje, ki se pne med oblake, koder lahko sova dodobra razpre krila. Ker je bil Simon mahnjen na podobo šestnajstbitnih konzol in se je poprej ubadal s pixelartom, glede grafike ni bilo dvomov. To torej ni bila odločitev vsled aktualne popularnosti kvadratkavosti – pred desetletjem se razmah pikslastih neodvisnic sploh še ni začel!





Odprt svet, frčanje in skakanje, akcija, miselnice … Ja, Owlboy je napravljen po receptu 'metroidvanie'. Zares novega ni dosti, a je paket izpiljen.

V krempeljcih

Bistvena razlika glede na Linka in Maria je, da krilatež sam ni kos preprekam. Resda je vešč skakanja, neutrudnega letenja in grabljenja, vendar udari kot baba. A v ruševinah starodavne civilizacije najde artefakt, ki mu omogoči prežarčevanje kolegov. S tem jih lahko kadarkoli prikliče in v hipu zamenja kamerada, ki ga nosi v krempljih. Vsak ima lastne veščine, ki jih posodi junaku. Eden nažiga s pokalico, drugi kuri in strelja s počasno šibrovko, tretji onesposablja in uporablja kavelj. Vse to pride prav pri raznolikih sovragih, kot so leteči bodičevci, roji čebel in prizemljeni metalci kamenja. Dostikrat je treba skombinirati več prijemov in zlikovcu najprej odbiti oklep ter ga nato zasuti z izstrelki. Ali poštudirati vzorce napadov, se izmakniti in naposled navaliti. Vsake toliko špil odvzame kakšnega od pomagačev, tako da se je treba znajti na drugačne načine. Proti gusarjem denimo običajna orožarna sploh ne zaleže, tako da se je treba iti skrivalnice. Tudi v tem pogledu se sova izkaže, ko se plazi po jaških, šunja med grmičevjem in odvrača pozornost. Ali pa panično beži pred sledilnimi bombami in išče stikalo za izklop alarma ter smrtonosnega plina.



Nadležne čebele navalijo v roju in se druga za drugo brzinsko zapodijo proti junaku. Dokler so skupaj, zaleže šibrovka, med letom pa kavelj.



Dosti je (pol)šefov in vsak terja drugačen pristop. Zdaj je treba poskrbeti za ščit, pri drugem bo ključno izmikanje v stilu bullet hell raketščin.

Domala vsaka sposobnost je uporabna izven tepeža. Kot je navada v metroidvanijsko odprtih svetovih (podžanr je znan po raziskovanju le-teh, kjer raznovrstne nadgradnje omogočijo napredovanje in odpirajo nove poti na obiskanih področjih), je dosti prehodov zaprtih, dokler junak ne dobi primernega orodja. Obenem je treba tega uporabiti za miselne orehe znotraj okolij. Tako denimo grabi oblačke in jih ožema, s čimer dvigne gladino vode, ali kuri bršljan, ki je v napoto. Nasploh je dosti grabljenja in metanja naokoli, naj bo to še pred trenutkom nevaren eksploziven sovrag ali čep, ki zamaši zoprno vetrovno luknjo. Hvalevredno je, kako naravno se sova nauči novih prijemov, saj tutorialov praktično ni. Ko vlada trda tema, okoli preganja kresničke. Lučke se navdušijo nad sadežem – ako ga pobere, mu bodo sledile in osvetljevale pot! Zagonetke resda nikdar niso težke, a so raznolike in domiselne ter redno terjajo frišno rabo pripomočkov, tako da se početje ne začne ponavljati. Slično velja za večnivojske šefovske boje, kjer hitroprstno izmikanje in streljanje nista dovolj. Tako gusar po strelskem obračunu skoči v ladjo, nakar je treba kanon nahecati, da ustreli v skalo nad njim. Pristopov je mnogo in že naslednji glavar je povsem drugačen, saj je treba pred njim bežati in spotoma odstranjevati ovire. Zaradi takih gradnikov se Owlboy dvigne nad sorodne stranskogledne naslove, kot sta Ori in Unravel, ter celo nad znanstvenofantastični Axiom verge.

Hudič v podrobnostih

Ko se skovik ne tepe, klati po temnicah, šunja in lahkotno mozga, raziskuje vertikalno deželo, klepeče, lahkotno nadgrajuje opremo in količino zdravja ter se razgleduje. Koliko čudovitih reči ima za videti in kako uživantsko je šviganje po nebu! Pikslasta podoba na vsakem koraku kaže predanost avtorja, ki je do najmanjših podrobnosti animiral like in okolja, da se cvetoče krošnje pozibavajo v



***Kavbojc** ima kljun, a ne more skovikati. Dobro, da ima glasne prijatelje!*

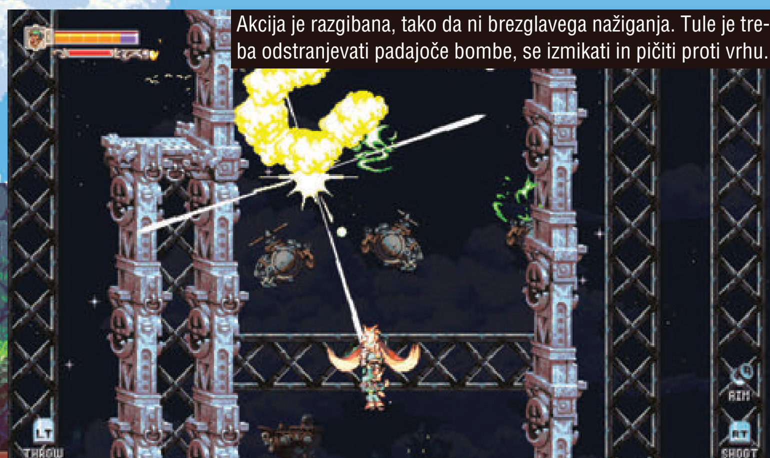
88

brezšivno povezani raziskovanje, boj in mozganje ✔ razkošje pikslov in muzike ✔ razgiban svet ✔ štorija, ki gre dlje od črnobelosti ✔ peščica drobnarij ✖

D-Pad Studio za PC

vetru, trava migota ... Tu je celo menjavanje dneva z nočjo. Vse to spremlja fina muzika, ki meša staro z novim. Na tleh je prijetno čiptjunasta, a v trenutku, ko se sova požene v zrak, se piskanju dinamično pridružijo godala. Ko se to zgodi prvikrat, te kar malo zmrazi.

Zamere je treba iskati z lupo. Nekaj skrivnosti je skritih res peklensko, tako da bo doseganje tistih zadnjih par odstotkov slabih deset ur dolgega samotarskega špila raztegnilo v nedogled. Tedaj znaš pogrešiti zemljevid in možnost prežarčevanja, ki v metroidvanijah veljata za stalnico. Ni pa njuna odsotnost kritična, ker se tematska področja fino zlivajo med seboj, tako da se hitro orientiraš, in krožno vodijo v osrednji, bolj odprti del sveta. Težavnost sem in tja čudno poskoči ali določeni odseki terjajo učenje na pamet, kar malce skazi tempo. Vendar se položaj samodejno shranjuje vsakih nekaj trenutkov, tako da ni panike. Pri nadzoru čudi, da je možno merjenje v vse smeri, premikanje pa ni analogno, dočim zna kamera na robu soban zoprno švigati. A vse to so drobtinice, ki ne skazijo vtisa po končanju. Tedaj s teboj ostanejo podroben in domiseln svet, kup fletnih prijemov in zgodba. Ta sčasoma naraste do epskosti, a po duši ostane skromna in ne pozabi, kaj je najpomembnejše. Srce, kajpak – in kako močno bije v prsih Owlboya!



Akcija je razgibana, tako da ni brezglavega nažiganja. Tule je treba odstranjevati padajoče bombe, se izmikati in pičiti proti vrhu.



Lahkotni miselni orehi so vdelani v okolje, pri čemer je treba na premetene načine uporabljati orodje ali grabljenje. V dotičnem primeru zalivaš.

Warhammer: End Times – Vermintide



Vermintide je zvest imenu, kajti v tej večigralski prvoosebnici sodrga našo četverico Warhammerjevih herojev naskakuje v pravih navalih. Osamljeni 'clanrati' niso problem, ampak redko jih vidiš posamič.



Specialne zverine, kot je tale lučalec bojnih strupov, lahko hitro napravijo ogromno škode, če se jim druščina ne posveti. Liki kar sami zakličejo, če uzrejo takšno nevarnost v daljavi.



Načeloma si za druščino koristen s katerimkoli od peterice junakov. A coprnica je vendarle najbolj potentna, kar se tiče grupnega (AoE-) kurjenja. So jo pa avtorji ravno malo zauzdali.

Left 4 Dead še vedno velja za eno najbolje domišljenih idej sodelovalnega večigralstva, ki iz četverice ljudi naredi neločljive kamerade. Toda zombiji, ki nas tam skušajo preplaviti, so tako prežvečeni, da grem danes raje igrat Barbie Horse Adventures. Kaj pa, če bi nemrtve gnusobe zamenjali s kakšnim novim, zanimivejšim zlodejem? Na primer s smrdljivimi humanoidnimi podganami, ki mečejo fekalije v vodnjake, odnašajo otroke v kanalizacijo in te zmerjajo v visokem Cju? Tistimi Warhammerjevimi repatimi malopridneži, ki trogajo s seboj malhe klora, lezejo iz vseh mogočih odprtin in ti mahajo s pipci okoli vratu? To je Vermintide.

Konec pred vrati

Kot pove naslov, je špil postavljen tik pred konec domišljijskega sveta Warhammer Fantasyja. Tedaj kaotični zlobnež Archaon zacopra tako močan veleurok, da raztrešči univerzum, kar označuje prehod v novejšo namizniško franšizo Age of Sigmar. End Times ni bila ena bitka, marveč daljše obdobje vsesplošnega propadanja, ko so zdravi zbolevali in bolni umirali. Medtem ko so armade Kaosa v človeški Imperij vdirale s severa, so iz podzemlja na plano svoje odurne ksihte prinesli pokazat podganji Skaveni. Tudi v človeško mestece Ubersreik, prizorišče igre. Ko se je oni dan spustil mrak, je iz kanalov in kleti zacvililo ter zacepetalo, koj nato pa so bile ulice že polne kosmate zalege.

K sreči je bila tedaj v mestu gruča junaških vojščakov. Odlikovani soldat Markus Kruber, ognjena coprnica Sienna Fuegonasus, škratji ranger Bardin Goreksson, vilinska izvidnica Kerillian in lovec na čarovnice Victor Saltzpyre. Junacje, ki so vselej na preži, so začutili, da nekaj ni na svojem mestu. In res – glave stražarjev so zapustile njihove vratove. Krščen matiček! Pograbili so vsak svojo krepalico in se odpravili deratizirat ulice. Vermintide je torej sodelovalni omrežni špil v četvero, kjer skušaš v trinajstih ohlapno povezanih misijah z ekipo preprečiti, da bi hodeče podgane zavzele srednjeveško mesto. Čaka te ogromno sekanja kosmatih glav in reševanja kože kameradov, saj je tole izrazito moštvena igra, kjer je sebično soliranje neizprosno kaznovano.

Glasovi spod rešetk

Treba je reči, da je pošiljati repate monstrume na oni svet presneto uživaško. Sleherni junak ima po eno hladno orožje za boj na blizu in enega za pošiljanje smrti na daljavo. To pomeni, da tudi čarovnica veliko maha z ostrino, in v enem samem zamahu lahko napraviš pravi mali genocid. Ob večjih navalih golazni je špricajoče krvi toliko, da ne vidiš ničesar pred seboj, trupelca pa letijo vsenaokoli. Takrat je dobro stisniti blok, ker je rezil v tvoji smeri vselej ogromno. Pri sovražnih specialkah je še bolje izvesti izmik, ker znajo prebijati blok. Drugih kombinacij pa naši šampioni žal ne poznajo in v glavnem moraš naštudirati finese posameznih orožij, ki jih izbereš pred nalogo. Vojakov ročni topič napravi podganji kompot, a terja daljše polnjenje, dočim vilinka pošilja puščice rafalno kot Legolas. Dvoročni meč s širokimi zamahi kosi vse pred seboj, medtem ko inkvizitorjev rapir z vbodi prebija oklep. Zaradi tega je boj pretežno spretnosten.

Skaveni podobno kot v L4D poznajo množične naskoke kanonfutrske svojati, ki jo razgibavajo prihodi posebnih zverin. Ašašin zna enega junaka prikleniti k tlom in ga ubiti, če mu ne priskočiš na pomoč. Globadier luča krogle, ki velik prostor zavijejo v strupeno meglo. Zelo nevaren je topničar z rotirajočim kanonom, ki z rafalom hitro pospravi nepazljivega igralca. Rat ogre pa je minišef, ki lahko ves tim razmeče naokrog, kar ni fajn, če se ravno opotekaš na robu grajskega obzidja. Prihodi beštij so delno spremenljivi in jih določa računalnik s podobnim 'režiserjem', kot je oni v L4D. To terja nošenje oči na pecljih, saj so izzivi zaguljeni in je lahko nepazljivost usodna. Seveda so zadatki nastavljeni tako, da povzročijo delitev skupine, ko je na primer treba uničiti več ključnih delov sovragove naprave. Ali pa moraš kamerada varovati, medtem ko na plečih nosi sod smodnika, ki bo odprl pot dalje. Za take primere, ko je druščina najbolj ranljiva, moraš taktično prihraniti pripomočke, ki so raztreseni po skrinjah v okolici, od bombic do napojev moči.

Soborci obvezni

Vsak okoliš pozna pet težavnosti in višje zahtevajo uigrano moštvo. Tamkaj okoli korakajo elitni podganji stražarji in te morilci prej ugonobijo. Vermintide je posledično igra, ki jo lahko dokaj enostavno pograbiš, a jo na najvišji zahtevnosti gotovo mojstruješ več mesecev. Mora pa ti takšno preigravanje okrog dvajsetminutnih levelov ležati, kajti to je poglavitni cilj igre. Pripoved lahko hitro zaključiš že na najlažji stopnji, nakar ti razen tega preostane le še farmanje vse boljše opreme. To pomeni krepel in talismanov, saj oklepov ni; le še klobuki, ki so v stilu Team Fortressa 2 čista kozmetika. Plenjenje sekiric je nekam mukotrpno, saj ne padajo na tla med bojem, marveč naključno na koncu stopnje. Napredovanja pa liki žal ne poznajo. Resda bildanje statistik v ta bojni sistem ne sodi, zato pa bi bile nove veščine, na primer mečevalne kombinacije, dobrodošle! Takisto sem pogrešal več (pol)šefovskih kreatur, ki bi se znale dobro boriti. Najmočnejši belodlaki stormvermini blokirajo in mrtvijo, to je pa tudi vse.
Pojanje po mračnih ulicah in kanalizacijah ob šepetu podganjih ubijalcev je res fejst, boj pa na višjih težavnostih všečen moštveni izziv. Liki z mnogimi ciničnimi opazkami poskrbijo za zapomnljiv svet, v katerega se rad vračaš, četudi te hočejo v njem na vsakem koraku zaštihati izza vogala. Toda za 28 evrov bo dovolj vsebine dobil predvsem izkušeni ljubitelj takega žanra, medtem ko se zna špil mnogo prej izpeti, če nimaš zanesljivih soborcev. Samodejno iskalo sicer hitro najde naključneže in če padejo z linije, jih za silo nadomestijo boti. Toda razkorak med dobro ekipo in grupo pritepencev je enormen. Pa dobro internetno povezavo kaže imeti, saj špil uporablja sistem P2P, se pravi brez namenskih strežnikov, in dogajanje bo tekoče le, če gostitelj igre ne bo gonil na krompirju. No, če zadoščaš pogojem, boš imel hud špas deratizatorja z mečem. Zunaj je že več DLCjev, novi so na poti. SKVIIIK!

***Aggressor* ugonobi toliko podgan, da mu še največje kitajske restavracije zavidajo.**

77 Skaveni so kul ✔ hudo vzdušje ✔ zahteven ekipni boj ✔ malo vsebine in različnih veščin ✖ duhamorno zbiranje opreme ✖ Fatshark za PC, PS4 in XBO



Ker imajo Skaveni radi mrak, se večina misij odvije v mesečini. To se da izkoristiti, saj se je moč nekaterim podganjim stražam izmakniti, kar je še posebno koristno v primeru teh oklepljencev.

OTROCI ROGATE PODGANE

Warhammerjevi podganjemoži, ki radi tekajo naokoli z ostrimi predmeti in antraksom, v igrah niso novinci. Stari mački pomnijo strategijo Shadow of the Horned Rat, nekaj mlajša je realnočasovka Mark of Chaos. Srečali smo jih takisto v masovnici Warhammer Online, dočim jih v Total Warhammerju še ni. Skrajni čas je, da njihove grde frise uzremo od blizu, saj so Skaveni res navdušujoče zavržen skupek zlikovcev.

UBIJ UBIJ!

Štorija gre, da jih je kaotični bog Tzeentch zmutiral iz podgan v eni od svojih mnogih mahinacij. Nastala je rasa recimo temu inteligentnih antropomorfnih glodalcev, ki širijo kugo, kamorkoli pridejo, za hec prevračajo kraljevine in nasploh povzročajo težke svinjarije. Načeloma je njihov cilj zavojevati poznani svet v imenu nižjega kaotičnega boga, Rogate podgane, ki je vrhovni šef. Toda v praksi je vse, kar počno, totalna zmešnjava, ker so vsi Skaveni svojem jedru tako nemoralni in spletkarski, da so sami sebi prav takšna nevarnost kot drugim rasam. Kosmateži bodo za osebni profit šli čez kolikor trupel bo pač potrebno, tudi če bo to vsa njihova familija. V bistvu imajo srečo, da jih nihče ne mara (z izjemo temnih vilinov, pa še ti pogojno), kajti če ne bi bilo zunanjih sovražnikov, bi se Skaveni sami poklali in požrli od znotraj.

Zato je njihova civilizacija organizirana v številne klane, ki se prav toliko kot z drugimi narodi ravsajo med seboj. Najvažnejša je četverica: Eshin so gilda morilcev, klan Moulder se ukvarja z mutiranjem pošastnih zveri, Pestilens ima večje zaloge bojnih strupov kot človeštvo v prvi svetovni, Skryre pa so ločina inženirjev. Prebivajo pod zemljo, v imperiju rovov in jam, zvanem Skavenblight. Njihov jezik izraža rasizem do vsega nepodganjega, saj pripadnike drugih ras označujejo za stvari (man-things). Radi tudi podvajajo besede (quick quick).

HITRO HITRO!

Zahrbtni, kot so, se neradi spuščajo v množičen spopad s človečki-stvarmi. Namesto tega napadajo ponoči iz kanalov. Če po čudnem spletu okoliščin uspejo z medsebojnim metanjem polen pod noge počakati za več dni, pa znajo zbrati gigantske armade, ki so grozljiv prizor gomazeče množice dlake, zob in rezil. Ustvarjajo take jurišno samomorilske valove, da naskoki banzai v primeri z njimi izpadejo kot koncerti katoliške mladine. Podganjih soldatov je pač vedno dovolj, saj se množijo tako hitro, da niti bogovi nimajo pregleda nad njimi in so najštevilčnejša rasa v Warhammerju.
Med množico kanonfutra vidiš marširati oddelke težko oklepljene elitne garde, stormverminov, in pošastne podganje ogre. A najbolj markantni so člani ločin, kot so globadirji, ki mečejo globule s strupi, in številne verzije strelcev z orožji iz warpstona, s kaotično energijo navzete kamnine. Naposled je tu doomwheel, orjaško kolo za hrčke, s katerim teptajo vse pred seboj, dokler se reč ne ustavi, ker se podgane, ki ga gonijo, pojedo med seboj. To so Skaveni. Tako prifuknjeni so, da so ob koncu Fantasyja s topom sestrelili luno z neba. V Age of Sigmarju so povzdignjeni na raven demonskih podgan, ker njihov bog postane polnopravno kaotično božanstvo, Great Horned Rat. Skavenblight pa odteleportirajo nekam med zvezde. Kristus.







Final Fantasy XV

Daleč od tega, da bi mi frpjske igre s samotnim glavnim likom ne bile pogodu. Toda od njega dni se v fantazijske svetove najraje podajam z druščino. Lepi spomini me vežejo na četverico lastnoustvarjenih pogumnežev, ki so v Eye of the Beholderju poromali globoko pod mesto Waterdeep obračunat z bolščalcem. Protizmajska odprava v Dragon Agu pa ne bi bila enaka brez pričkajočih in osvajajočih se likov, ki bi žlampali in kavsali eden čez drugega, če bi jim le pustil.
Spremljanje gruč je nasploh značilno za japonske odprave, kajti en sam Tokijec je proti svetu kot riževo zrno v skledi omake. In s tem za Final Fantasyje, ki so sopomenka za jrpg. Cloudovi ekološki teroristi v sedmici, Tidusovi varuhi svečenice v desetici, vsesvetovno mmojsko povezovanje v štirinajstici in seveda babja posadka v FFX-2, ki je rada plesno migala in se vsakih pet minut preoblačila – ne, ta dolgometražni niz ne mara za osamljenost. Če gre soditi po najsvežejšem delu, je morebiti ravno poudarek na slogi njegova največja moč. Dokler po svetu vandraš kot kraljevič Noctis v družbi treh kameradov, se imaš prekrasno. Ko pa princ ostane sam, gre del finega vtisa po gobe. Ni vsak Geralt!

Baržun in kristali

Na svetu Eos, ki je drugačen od našega, pa spet ne čisto, je cesarstvo Niflheim zavojevalo vse rivalske dežele razen ene. Lucis ponosno sije kot žarek upanja in svobode, kar je neugodno za Niflovce, ki vladajo s strahom in podjarmljenjem. Zgledi namreč vlečejo. Toda Lucisu zlobci ne morejo do živega zaradi čudežnega kristala, ki varuje mesto z okolico. Povezan je s starodavnimi božanstvi, ki jih člani kraljevske družine naslavljajo prek dednega prstana. Ta širša slika je važna, saj ne glede na kokodajsanje in ravsanje posamičnih nacij ves svet polzi v vse daljšo noč. Je Niflheim agent črnih sil, ki si želijo neskončne temine, in se Lucis spogleduje z nebesi? Ali pa je oder postavljen bolj zapleteno in se za zaveso skriva več? Kdo je tajinstveni niflheimovski kancler in ali bo ljubezenska zgodba med Noctisom in njegovo od oraklja napovedano izbranko lepa ali tragična? Vse se bo razkrilo v teku petdeseturne osrednje kampanje. Po zaključku štorije pa pride še nekajkrat toliko obstranskih zadolžitev, od neraziskanih templjev do neopravljenih jag.
Presežne vrednosti fabula nima; širokopotezno obravnava visokoleteče tematike, kot je za Fantasyje značilno, in zna biti trpka in otožna. Vendar ji manjka poetičnosti in pristnosti, kakršni smo srečali v temeljni trinajstici in dvanajstici. To pa zato, ker je v najosnovnejšem bistvu le podlaga, da nam lahko Noctis pokaže, kako opravlja herojske kveste, vihti meč in med druženjem s kompanjoni kvasi neumnosti. Ta plat je sicer v precejšnjem neskladju z odmaknjeno, vzvišeno glorijo reševanja Eosa. Vendar prav norčije štiričlanske odprave tvorijo izredno privlačno plat špila, mu dajejo nepričakovano pristnost in ga naredijo zabavnega ter življenjskega.

Bros before hoes

Final Fantasy XV je v veliki meri en sam dolg cestni izlet. V taktih znanega komada Stand By Me, ki določi bratsko štimungo, se črnolasi Noctis odpravi poročit zalo Lunafreyo. (Dogodke v noči pred tem smo videli v animiranki Kingsglaive, ki pride s posebno izdajo igre.) Pri tem ga spremljajo trije prijatelji iz otroštva, zaščitniki in preganjalci dolgčasa. Gladiolus je močan bojevnik, očalasti Ignis je bister preučevalec, medtem ko razmršeni Prompto deluje kot strelec in dežurni klovn. Člani so vnaprej določeni in jih ne moreš narediti sam, niti jim spremeniti imen ali lastnosti. To pa zato, ker so njihove osebnosti in interakcije zakoličene z namenom ustvarjanja pristnega tovariškega vzdušja. Ko jo gruča maha proti katerikoli destinaciji, mladeniči kar ne nehajo čvekati o vsakovrstnih tematikah, naj so to spomini, telesne neprilike ali čedne srnice. Vmes hočejo fotkati znamenitosti in ko se prijavijo v hotel, s postelj obnavljajo podvige ter si kažejo slike. Celo geekajo v starodavni streljanki King's Night!
Kar najbolj preseneti, je količina in pristnost raznovrstnih izjav. To niso nekoliko naučeni in okorni Biowarovi dialogi, marveč so debate naravne, take, kot bi se jih res udeleževali junci, ki se peljejo po kolegovo babo. (Slednje niso zapostavljene, kajti sčasoma se ekipi pridružijo gosti in gostje, toda v ospredju so moški.) Vsak ima svojo osebnost, lastne pluse in minuse, motivacije in strahove ter konjičke, od ribarjenja do kuhe, pri čemer liki ne ostanejo venomer enaki. Redkobesedni Noctis je spočetka ena taka bleda miš, a sčasoma začneš drugače gledati na samotarskega plemiča, ki v telesu s sabo tovori kristalna magična orožja. Podobno je zelo dobro narejena telesna govorica, ki pravi, da so si fantje med sabo res blizu. Pride trenutek, ko so tudi tebi, in zelo verjetno se to zgodi med eno od besednih izmenjav v avtu.



Si si mislil, da boš v novem Final Fantasyju srečal fantovsko druščino, avte, ki bi lahko pripadali ameriškim detektivom, in sredozemska mesta? Bržda ne!



Boj je v petnajstici realnočasoven z možnostjo zabremzanja teka ure, da preveriš sovragove lastnosti. Plesanja četvorke iz številnih minulih delov ni več.

Dežela pravljic

Hm, avtu? Mar ne mislim kočije, vlaka, magari leteče ladje, kar je vse značilno za Fantasyjeve univerzume, ki venomer spajajo magijo ter tehnologijo? Nak, Noctis se s kolegi naokrog fura v čisto pravem štirikolesniku. In to ne kakršnemkoli, marveč v rojalistični limuzini s snemljivo streho, katerega oblika spomni na futuristična petdeseta minulega stoletja. Po asfaltiranih cestah vozijo še druge cigare s krilci in poltovornjaki, na katerih si zlahka zamisliš bando iz filma Briljantina. Občutek vožnje sicer ni noben presežek, saj je tvoja 'regalia' okorna, počasna šajtrga, ki pelje samo po začrtanih poteh in se ne more zapoditi čez drn in strn. Takisto je moč neko destinacijo nemalokrat doseči le tako, da pet do deset minut voziš ali kotaljenje samo opazuješ, ker volan prepustiš Ignisu. Vendar se zložnih potovanj drži poseben čar. Druščina z vetrom v laseh razpravlja o tem in onem, iz zvočnikov prihajajo uradni soundtracki minulih FFjev in mimo beži prečudovita, organska, velika in pretežno odprta dežela brez nalagalnih prekinitev.

Kakor zgodbo tudi slednjo označuje dvojnost. Na eni strani tečeš in se voziš skozi neokrnjeno naravo, pragozdove, planjave, mimo širnih jezer, koder travico z dna mulijo dinozavrom podobne pošasti, mimo gorskih vršacev in razbuhtelih krajev, kjer so v tla udarili meteorji, tja do počitniškega naselja ob morju. Povsod so razmetane točke za postavitev šotorov, kjer lahko Ignis scmari jedačo za začasni dvig statistik. Na drugi pa vstopaš v mesta in postojanke, na bencinskih črpalkah tankaš gorivo in v ameriškoidnih bistrojih naročaš obede. Pod viaduktom najdeš metre visoko megakobro iz ljudskih pripovedi, noč je nevarna, ker tedaj okoli rovarijo mogočne kreature, Noctis pa tako bere cajtenge kot brska po pametnem fonu in maha z bridkimi viteškimi rezili.

ŠTEVILKE DO PETNAJSTICE

Kot drugo japonsko težkokategorno igro ta mesec, The Last Guardian, so tudi FFXV packali krepko desetletje. Izvirno ime projekta se je glasilo Final Fantasy Versus XIII in so ga s predpripravljeno animacijo napovedali na sejmu E3 2006. Taistem, ko so obelodanili ceno PS3 in pokazali prvi Gears of War. Šlo naj bi za del širnega vesolja Fabula Nova Crystallis, ki naj bi ga špil sooblikoval s Final Fantasy XIII in Agito XIII. Črnolasi princ z zalogo orožja v telesu, avtomobil in mešanje čarovnije s tehnologijo iz tistega filmčka so ostali, toda Versus XIII je večkrat mutiral. Že kakšno leto po napovedi so se znotraj Square Enixa pojavili namigi, da bi bilo iz igre najbolje narediti petnajstico. Enajstega pa so ustvarjalci s PS3 in XB360 prešli na močnejšo strojno opremo, saj v obstoječi napravi niso mogli stlačiti odprtega sveta, blodečih pošasti ter brezšivne povezanosti nadkarte in temnic. Mimogrede, projekt je odtlej nastajal na močnih pecejih in v DirectXu, tako da računalniška predelava ni izključena. Zamenjalo se je tudi vodstvo in ko je krmilo prevzel ljubitelj realnočasovnih garbanj Hajime Tabata, so zamisli o poteznem obračunavanju romale v smeti. Nastala je akcijadna realnočasovka, v kateri se skrivajo mnogi gradniki neuresničenih načrtov in minulih delov serije Final Fantasy. Nekateri so očitni, na primer imena urokov, in jih boš kot dolgoletni fan z užitkom zaznaval. Druge pa bi morali za dobro projekta zavreči, saj ne pašejo k novi smeri, v katero je zavil nekdanji Versus XIII.





Tegale čekanastega šefiča lahko odpraviš s klasičnim mlatenjem ali z uničevanjem eksplozivnih sodov. Ker šefi namreč ful radi živijo med njimi.


Z vetrom v laseh med poslušanjem soundtrackov minulih Final Fantasyjev križarim po cestah v preštrihanem veleavtu. XV je nekaj posebnega!


Jezersko nabrežje je miren kraj, kjer občuduješ neskodrano gladino in dinozavrske beštije, ki se pasejo po dnu. A med grmovjem čakajo gnide …


Da ne bi kdo mislil, da so se Japonci normalizirali, je vdelana tale avtomehaničarka. Zastopa podjetje za izdelavo airbagov in izdelke nudi vsem.

Eosova dimenzija je odbita in boleče nekoherentna, a po drugi strani privlačna in zanimiva ravno zato, ker ji dol visi za pravila. Če se ji zahoče, te bodo v enem trenutku ogrožale krempljave alienske beštije in v naslednjem morilski robotski stražarji žlehtnega imperija. Vtis je še bolj nor kot v znanstvenofantastičnem Xenoblade Chronicles za wii U. In če so si oblikovalci zamislili, da bo tvoj avtomobil sčasoma dobil krila in se prelevil v nekaj, ob čemer bi Martyju McFlyu na mestu prišlo, tako pač bo. Navsezadnje frčeče vozilo v Final Fantasyju mora biti, tako kot valuta gil, jezdljive nojevske ptičurine chocobi, s katerimi je moč potovati in se udeleževati dirk, oseba Cid, oživitveni napoji phoenix downi in podobni klasični elementi.

Paraj, tolci, kuri

Kar ni klasično, je boj, ki povsem odvrže zavezanost starodavnemu poteznemu stanju na ločenem zaslonu. FFXV vpelje realnočasovno, arkadno sekljaško obračunavanje s sovražniki, ki evolvira pristop iz Type-0. Ko te tolovaji, ki so praviloma vidni na zaslonu, opazijo, se lahko z njimi pomeriš ali uideš. Noctis, ki ga nadzoruješ, medtem ko za ostale člane skrbi umetna pamet, ob tiščanju gumba za napad neprekinjeno udarja z izbranim orožjem. Tega je moč instantno menjavati, tako da recimo sredi kombinacije s hitrih nožičk preideš na težki meč, s katerim dokrajčiš barabo. Ni ravno Bayonetta, a se je treba vseeno podvizati. Enako važna sta blok, ki nudi možnost takojšnjega protinapada, in razporejanje v prostoru. Bodisi z običajnim tekom, bodisi s prežarčevanjem na želeno lokacijo, bodisi z visenjem z vročih točk, razporejenih okrog bojnega območja. Tam si Noctis povrne nekaj moči in izbere tarčo, h kateri bo švignil.
Na razpolago so tudi strelna orožja in magija, ki pa ni pretirano uporabna zaradi tega, ker vpliva na celotno območje. Tako se zlahka zgodi, da poleg grdavžev skuriš, zamrzneš ali elektrokutiraš zaveznike. Žarometi so zato uperjeni v mahedranje z rezili, ki poudarja preciznost, tajming in sodelovanje. Kot šef odprave namreč lastnoročno sprožaš specialke prijateljev, dočim se v borbah velikokrat zgodi, da s tem ali onim kameradom skupaj nagarbata pošast. Te so finalfantasyjevsko raznotere in tako nove kot tradicionalne. Segajo od katranskih prikazni iz tal prek čarobnih samurajev in mindflayerjev do orjaških žab, umetnih možicljev ter bajeslovnih prikazni, ki dostikrat opravljajo šefovske naloge. Pomeril se boš z godofwarovskim titanom, lovkasto prikaznijo iz mor, oklepljenim velevitezom z ustreznim velemečem, tacajočima mechoma ... Včasih je treba drkati gumbe v skladu z navodili na zaslonu, toda hvalabogu se levji delež bitk izteče na običajen način.

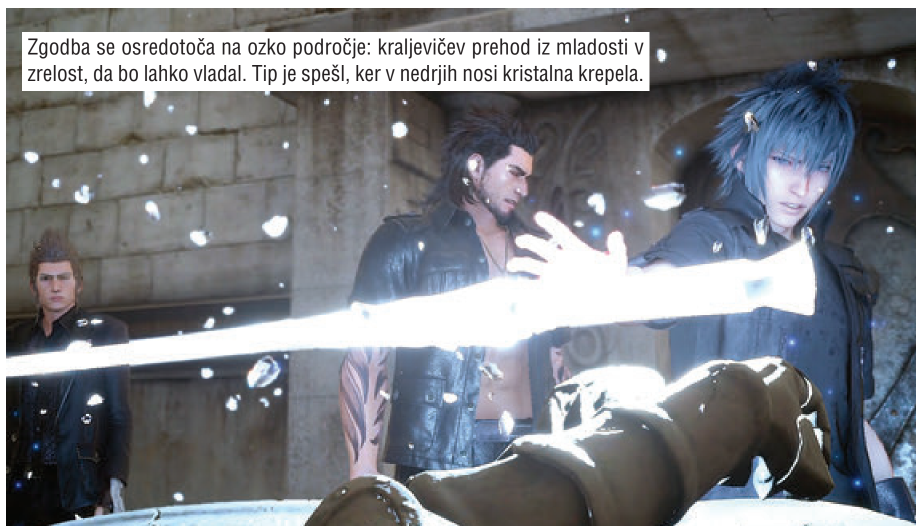
Ramuh smrduh

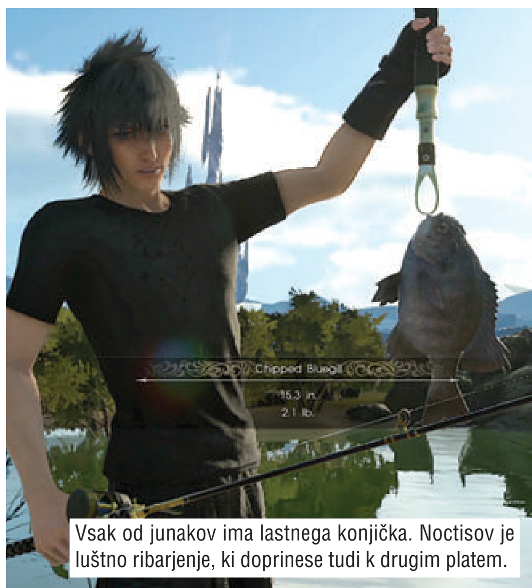
Boj se je avtorjem na splošno res posrečil in užival sem v malodane vseh obračunih. Tudi zato, ker se ti za spremembo ni treba garbati vsakih nekaj sekund, marveč se med vandranjem po svetu le redko zapleteš v obračune, ki jih ne zakriviš sam. In ker je moč vključiti čakalni način, ki samodejno vklaplja pavzo, med katero z merjenjem v sovrage vidiš njegove slabosti. Takisto je tu nelinearno vlaganje izkušenj v raznorazne veščine v več drevesih, ki omogoča, da Noctisa in kompanijo oblikuješ tako, kot hočeš: bojevniško, magično, podporno ...
Je pa res, da sem si na daljši rok zaželel več zloščenosti. Obračune v FFXV lahko okličem za 'simpatično kaotične', pri čemer je drugi del oznake včasih pretiran. Kul je, da sredi bitk vse ropota in se bliska ter da moraš nemalokdaj predvidevati, kaj bo sovražnik storil, da se mu uspešno ogneš. Nakar svoje doprinesejo dinamična kamera in švigajoči prijateljčki. Toda zmeda zna postati tako huda, da sploh ne veš več, kaj se dogaja, akcija se začne zatikati in pogled se postavi tako debilno, da se več boriš z njim kot z neprijatelji. Namesto k vroči točki se teleportiraš v sredo najhujše gneče, kjer te svinježi gangrapajo. Hja, si misli veteran, ni problema, bom pa priklical megabeštije, kot je Ifrit, saj je to FF in so gotovo notri. Drži, in vstopne animacije šestih božanstev so spektakularne. Vendar jih ne pozoveš z


Druga polovica igre skuša vpeljati srhljivost in poudariti skrivanje, kar pa gre pretežno po zlu. Neslavno trinajsto poglavje bi moralo biti predvsem krajše.


Chocobi niso dolgo pod žarometi, toda dokler jih lahko kupiš kot prevozno sredstvo, se moreš z njimi udeleževati pravcatih tekem.


Škoda, da tiholazenje ni bolje vpleteno v igranje in da ne moreš prevzeti neposrednega nadzora nad Noctisovimi tovariši. Tole bi nagarbal!


Zgodba se osredotoča na ozko področje: kraljevičev prehod iz mladosti v zrelost, da bo lahko vladal. Tip je spešl, ker v nedrjih nosi kristalna krepela.



Vsak od junakov ima lastnega konjička. Noctisov je luštno ribarjenje, ki doprinese tudi k drugim platem.

opcijo v meniju, temveč o tem odločajo sami. Da pride belobradi mag Ramuh, ki elektrokutira kot Zevs z neba, je več možnosti v daljših bitkah, Shiva pa se prikaže, če je izpolnjenih kakega pol ducata pogojev. To pomeni, da astralno bitje nemara ne bo uletelo v šefovskem boju, temveč bo z zemljo zravnalo pet gizmov sredi šume, ker se mu bo tako sprdnilo. Hecno.

Vendarle se mi je najbolj zameril element, ki je z bojem povezan ohlapno: skrivanje. FFXV je razvoj začel pred desetimi leti in šel odtlej skozi več resnih prevetritev. Zato se v njem še vedno skrivajo ostanki starega dizajna, kar se pokaže v drugi polovici. Tam odprti svet stopi v ozadje in igra postane linearna, česar načeloma ne zamerim. Problem je, da se to premočrtje med drugim udejanji v obliki lazenja po turobnih, temačnih in enoličnih kovinskih hodnikih, kjer je treba kot osamljeni, moči oropani Noctis neprestano tajiti za ovirami. Če si mislil, da je tiščanje k skalam in drevju, ki si se ga prej posluževal za sprotno obnovitev energije, le modna muha, se ga boš tu prenažrl. Demoni, s katerimi se boriš, pa te skušajo po doomovsko strašiti. Cenim poskus spremembe ritma in na kraju si deležen lepe zgodbene katarze, ki osmisli ljubavno fabulo. A vseeno so taki ostanki prejšnjih inačic projekta kontraproduktivni. Tega se avtorji očitno zavedajo, zato so ob številnih upravičenih pritožbah napovedali, da bodo razvpito trinajsto poglavje brezplačno predelali, v štorijo pa dodali nove prizore. Takisto kanijo priskrbeti new game +, sčasoma pa pride še plačljiv DLC.

Svetlikavi kristal

Križem sem gledal še ob nekaj drugih 'posebnostih', na primer okornem skakanju, pri katerem se Noctis ne zna oprijeti nobenega roba, marsikdaj zgrešenih ocenah moči sovražnikov (epsko beštijo nalomiš kot malo muco, nakar te z divjostjo preseneti neki bojda levi monstrum) in nepovezanosti stranskih kvestov z osrednjo štorijo, kjer ni sledu o Witcherjevem genialnem prepletu. Toda kot celota me je XV navdušil, tako z akcijsko-taktičnimi bitkami kot z originalnim odprtim svetom in življenjsko tovarišijo, ki na ramena prevzame usodo sveta, a si še vedno daje high-five pred prikolicami in navdušeno vpije ob selfiejih. To je tista iskriva igrivost, ki jo je Final Fantasy vmes nekje pozabil – zdaj pa jo je spet našel.

84 ***Sneti v limuzini podebatira o večni noči in eliminira nadzobatca.***
Square Enix za PS4 in XBO

Dishonored 2


Dishonored 2 nas vrne v steampunkovski svet možakarjev s predimenzioniranimi rokami, kjer se lahko bodisi spustimo v mikastenje z njimi bodisi jo podurhamo čez balkon.

Stara središča sredozemskih obmorskih krajev so na moč privlačna. Vonj po soli in ribah. Ozke, senčne kamnite uličice, ki z zavetjem pred žgočim soncem vabijo v svoje globine. Neskončna vijugava stopnišča, ki se pnejo nekam proti višjim ravnem in nadstropjem. Tako v bistvu nimaš zahtevnega dela, ko se je treba izogniti stražnim točkam s svetlobnimi zidovi, ki te sicer lahko v trenutku upepelijo. Zavihtiš se na prvo okensko polico in pot nadaljuješ proti streham, kjer se sučejo vetrnice za napajanje stražarskih postojank ... ali pa greš kar skozi prebivališča, če lastnikov ni doma. In si poleg sposodiš kakšno reč iz sefa. Če ti kateri od vohljajočih stražarjev pride na sled, ga brez prič vzame temna stranska ulica. Ako si milosten, se bo zbudil z bolečo glavo, drugače bo hrana podganam. Eee, malo me je zaneslo. Tako se zgodi, če igraš Dishonored 2.

Ulice Karnace

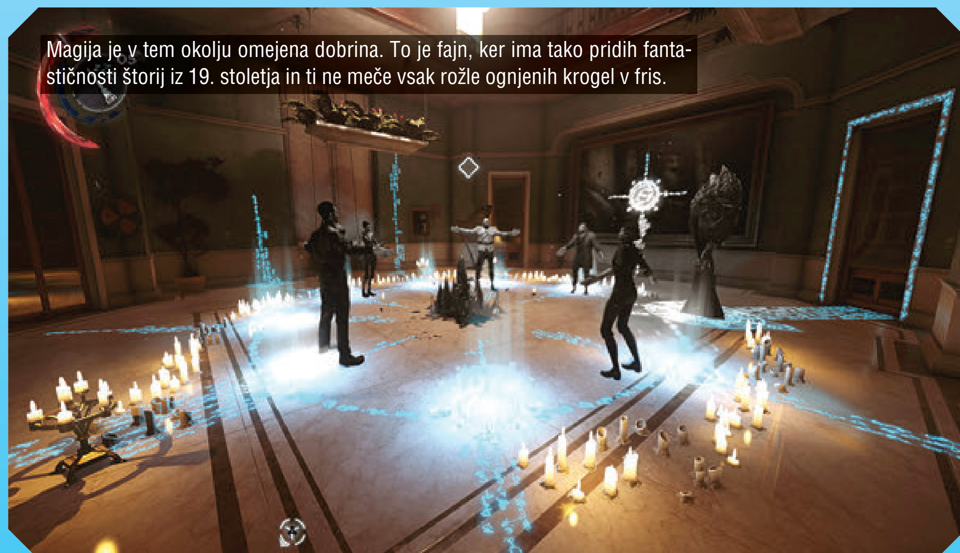
Ko je pred štirimi leti dospel prvi Dishonored, ni bil fajn zgolj zaradi tega, ker je bil dober posnemovalec Bioshocka in Deus Exa. Torej prvoosebna streljanka poševnica frpjka. Bethesdin špil je namreč premogel samosvoj, prav poseben slog. Njegov otoški Imperij je postavljen v vzporedni univerzum, kjer je ravno prišlo do elektrifikacije. Zato nad ulicami vozijo električni vlakci, v pristanih sopihajo parniki in policaji okrog kolovratijo v zloveščih mehaničnih hodcih, od katerih padajo zobniki. Vzpostavila se je slikovita vrsta naprednega steampunka, ki je zabeljena z nemajhnim ščepcem magije. Glavni junak enice, varuh Njenega veličanstva Corvo Attano, je namreč mogel obiskati sosednjo, 'zunanjo' dimenzijo, kjer je dobil coprniške sposobnosti. Nakar je lahko uročil sovrage; zaviral čas, se teleportiral in nasploh frajaril med običajneži, ki jim taka čarovništva praviloma niso dosegljiva.
Dvojka se prične petnajst let po tistem, ko je Corvo lastnomagično sesul načrte zarotniških podležev, ki so takrat ubili cesarico in za zločin obtožili njega. Imperij je ta čas preživel v relativni stabilnosti in blaginji, saj se je podganja kuga, ki ga je takisto pestila v izvirniku, unesla. Toda hčerka umorjene cesarice, Emily Kaldwin, je morala v kriznih razmerah mlada stopiti na tron in ji vladanje ni v posebno veselje. Raje se s Corvom, ki je pravzaprav njen oče, ponoči podi po strehah, ko jo uči parkourjevskih veščin in samoobrambe. Njegova zla slutnja, s katero je hčerko pripravljal na težave, se na štartu igre izkaže za upravičeno, saj pride do novega državnega prevrata in junaka morata zopet v beg. Pardon, eden od njiju – kateri, izbereš sam.

Čeravno se začetek in tudi kasneje del igre dogaja v industrijski prestolnici Imperija, Dunwallu, kjer smo se potepali v enici, je zvezda nadaljevanja vendarle obmorska Karnaca. Sončno mestece pobeljenih sten in galebov te hitro spomni na poletne dopuste. No, razen velikih plakatov vsiljive cesarice, ki nate zrejo z zidov in oglasnih stebrov. Pa glasnih objav prek zvočnikov, ki v stilu Half-Lifovega Mesta 17 trobijo propagando. Ter stražarjev, ki te ob prvem uzretju naskočijo s pendrekom. Karnaca ima torej en tak pridih Casablance iz tega filma oziroma sredozemskih mest za časa druge svetovne vojne. Idilični prostori, prebodeni z zloveščinimi znaki totalitarizma. Okoliš, ki v drugo spet kratkomalo zažge!

Zmikavt na vroči pločevinasti strehi

Navdušujoč videzni slog se nadaljuje v 'uporabnost' uličic, potk, balkonov, streh in odprtih oken, ki jih lahko Corvo ali Emily pridoma izkoristita za prečenje preprek. Dishonored 2 podobno kot uvodoma omenjena vzornika omogoča več načinov soočanja z izzivi. Na drugo stran smrtonosnih svetlobnih zidov, ki so neke sorte električni cvrtniki za osebe brez potrdila o prehodu, lahko prideš po več poteh. Lahko sabotiraš njegov generator, ga shekaš in reprogramiraš oziroma kratkomalo najdeš pot mimo, recimo po strehah ali skozi okoliška stanovanja. Namesto podganje kuge po Karnaci to pot pustoši širjenje krvomuh, velikih insektov, ki se množijo na truplih in napadajo nebogljene ljudi, zato je dosti stavb v mestu praznih. Kar pomeni, da lahko vtikamo nos v mnogo kotičkov. Dishonored 2 je spet idealen špil za ljubitelje Thiefov. Tiste, ki jim odprto okno v daljavi ne da miru, da ne bi šli pogledat, ali ga je moč doseči in kaj se skriva za njim. Vsaka uličica ima skrite prehode, vsako stopnišče neočitne lopute.
V bistvu moramo obvezno vtikati nos v stvari, ki se nas ne tičejo, kajti naša junaka sta sovražnika države, zato po potrebščine ne moreta na glavno tržnico. Dragoceno opremo je treba pretežno naropati v praznih stanovanjih ali jo zapleniti stražarjem in pridaničem. In nato z nakradenim denarjem najti še skrite preprodajalce. Če se dosti spuščaš v odprte


Tole je Emilyjin urok za vlečenje po zraku, ki nadomesti Corvov blink. Razen da sebe zavihtiš na višje police, lahko pozneje vlečeš predmete k sebi.


Magija je v tem okolju omejena dobrina. To je fajn, ker ima tako pridih fantastičnosti štorij iz 19. stoletja in ti ne meče vsak rožle ognjenih krogel v fris.

boje, ti pištolskih nabojev in strelic za samostrel primanjkuje, če zraven dobro ne premotriš vseh sobic. Zlasti pazljiv moraš biti na rune, s katerimi nadgrajuješ svoje magične sposobnosti in telesne veščine, ter talismane iz kosti, ki jih navesiš nase kot vudu vrač in ti dajo raznorazne bonuse. Na primer obnavljanje mane ob pitju iz vodnjaka in slično. Za iskanje teh pomagal iz onostranstva ti skrivnostni prebivalec druge dimenzije, Outsider, znova podari srce, ki te vodi k predmetovju. Vanj je v bistvu ujet duh preminule cesarice, ki zna razen tega ljudem gledati v misli in jih komentirati. Potem vselej, ko si v dilemi, ali koga fentati, najprej potegneš iz žepa srce in ga vprašaš, če je bil človek tolovaj. Organ ti zažgoli o prešuštvu in treh ljubimcih, zakopanih v kleti, nakar te roti, da človeka vseeno ne ubij, in ti še naslednji dve uri očita krvave roke. Tako iskrivo morbiden je svet Dishonoreda.

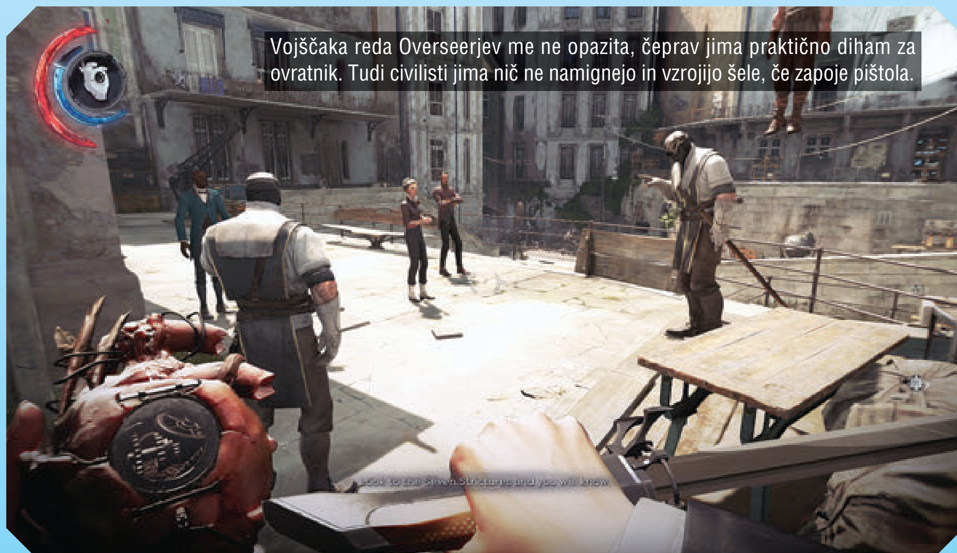

Naša postojanka skozi večino igre je tokrat barkača kitolovka, s katere s čolnom odhajamo krepavat zarotnike in iskat odgovore. Ne moremo pa je voziti.

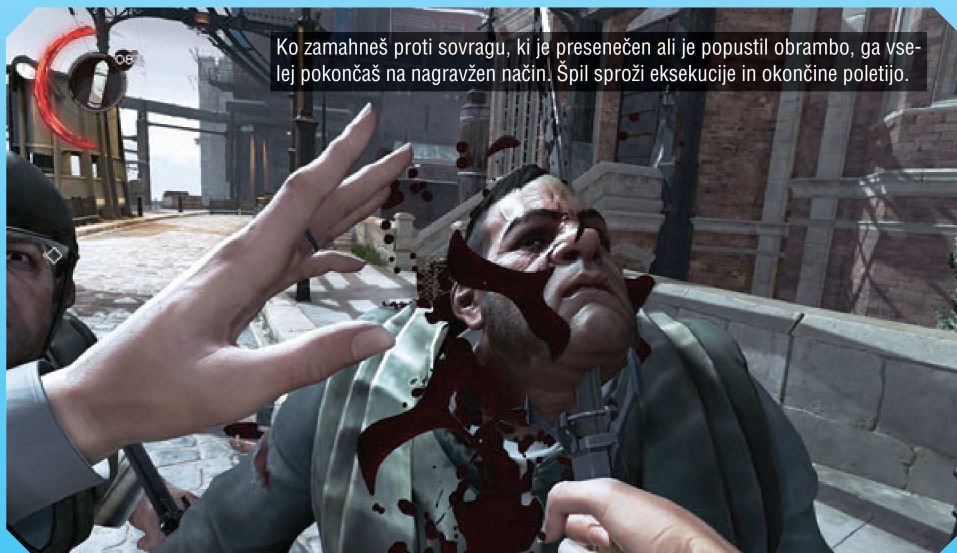
Primež smrti

Moram pa opozoriti, da ti okoliši vendarle niso povsem odprti, kot na primer mesta zadnjih Deus Exov. Ogromni množici stranpoti navzlic si ducat stopenj v Dishonoredu 2 še vedno sledi v linearnem zaporedju in se v obiskane ne moreš več vračati! Stranski zadatki so posledično vezani na posamezen level in ti običajno omogočijo lažje soočanje s katerim od bolj zaguljenih nasprotnikov. Moč je na primer najti ljudi, ki ti v zameno za uslugo odprejo drugače nedostopne prehode. A ne pričakuj barantanja, saj igra ne pozna izbire odgovorov v dialogih. Je pa vsaj bolj čebljava kot enica – če je bil tamkaj Corvo freemanovsko nem, sta tokrat oba protagonista precej zgovorna in s spontanimi opazkami dajeta namige.

Tako ti recimo dasta nasvet, da moreš nekega malopridneža zakleniti v shrambo, kjer bo imel dovolj živeža za preživetje. Sprva se ti zdi čudno, zakaj bi nekega zločinca nezavestnega nosil več nadstropij daleč, če ga lahko obglaviš. Toda dejstvo, da je moč vsakega sovražnika premagati, ne da bi ga prikrajšal za drob, začneš ceniti, ko si soočen s posledicami brezglavega pobijanja. Kot v enici pozna špil dva konca, miroljubnega in kaotičnega. Slednji je presneto temačen, četudi končaš vse potrebne naloge. Gora mrtvakov, ki jo pustiš za seboj, namreč zaostri razmah mušje zalege in odvrne tvoje nekdanje zaveznike. Takšna moralna nota je načeloma hvalevredna, vendar zna med igranjem povzročiti nelogičnosti. Špil sili v kaos že, če pobijaš zgolj ljudi, ki si jih videl početi lumparije, četudi avtorji pravijo, da so skrbno naravnali njihove 'zločinske vrednosti'.

Dodaten problem je preprosto ta, da je na ulicah Karnace tako uživaško početi koline, da presneto rad potegneš nož, čeprav ni nuje. Zopet imaš v desnici rezilo, ki gre skozi vratove kot skozi maslo, in ko se naučiš mečevati, je zmeraj vse krvavo, preden se zaveš. V levici po drugi strani izbiraš med pištolo, samostrelom, bombicami in različnimi uroki. Mahanje z minimečem je sicer precej enostavno, saj lahko sprva le blokiraš, dočim kasneje z runami odkleneš močnejši udarec ali dva. Toda ko spojiš dvoročni boj in magijo, dobiš kombinacije, kakršnih ne premorejo niti Bioshocki. Z urokom lahko povežeš usodi dveh osebkov, da sočasno umreta ali fašeta glavobol.


Vojščaka reda Overseerjev me ne opazita, čeprav jima praktično diham za ovratnik. Tudi civilisti jima nič ne namignejo in vzrojijo šele, če zapoje pištola.


Ko zamahneš proti sovragu, ki je presenečen ali je popustil obrambo, ga vselej pokončaš na nagravžen način. Špil sproži eksekucije in okončine poletijo.

HARVEY SMITH, GARRIOTTOV IN SPECTORJEV VAJENEC

Prav smešno je, kako lahko razvoj vsakega križanca med streljanko, frpjko in avanturo še vedno povežeš z Looking Glassom. Bioshockov oče Ken Levine je tam delal prvega Thiefa. Dizajner obeh Dishonoredov, Harvey Smith, pa je leta 1994 pričel kariero v Originu, ki je založil Glassov System Shock, za katerega je bil Smith vodja preizkusnega oddelka. Tam se je 'okužil' s to sorto iger in je pozneje rade volje odšel k Warrenu Spectorju počet oba Deus Exa. Vmes je imel sicer neljubo epizodo z razvojem porazne streljanke Blacksite: Area 51, pri katerem je imel tako zvezane roke, da je že pred izidom javno pojasnil, da je špil obsojen na propad. A naposled mu je z Dishonored vendarle uspelo stopiti iz sence svojih mentorjev. Hecna je anekdota, kako je pristal pri Originu. Da bi se prikupil Garriottu in druščini, se je priključil njihovi skupini za igranje namiznic in softballa, stric Richard pa ga je nato peljal celo na padalske izlete. Ko so v studiu potrebovali novega preizkuševalca, jim ponj ni bilo treba daleč. Tu se je vztrajnost obrestovala.



Spojiš na primer krvnika z njegovo žrtvijo in opazuješ, kako on z ubojem hkrati stori samomor, haha! Oziroma pričaraš svojega dvojnika, ga povežeš s tarčami in uspavaš. In imaš gručo spečih stražarjev. Na podgano pa lahko namontiraš granato in jo pošlješ v skupino sovragov počet zrezke.

Izumi bolečine

Spisek magičnih prijemov je odvisen od izbranega lika, saj je to glavna razlika med Corvom in Emily. Možakar ima že znane uroke, kot je prevzem nadzora, teleportacijski blink in drugo. Emily ima zgoraj opisan 'domino' – povezavo usode ljudi, pa namesto blinka magično vlečenje na višje police. Bržčas njen najmarkantnejši čiračara je spreminjanje v senčnega monstruma, ki lahko hodi skozi mišje luknje in lovkasto pobija nič hudega sluteče nasprotnike, brr. Nenadoma ne veš več, kdo je večja pošast, ti ali coprniški zarotniki. Kar je bržčas smisel sporočila igre. Če puščaš za seboj krvavo sled, se zdijo sovražniki precej šibki, kajti ko enkrat razviješ sposobnosti, niso problem niti trije ali štirje. Enega zadaviš od zadaj, drugega ustreliš, tretji faše granato in četrti adrenalinski kombo, ki si ga nabildal.
A vendarle je treba takšno pobijancijo kar izmojstriti, kajti stražarji ti lahko hitro zavdajo in te položijo z nekaj udarci. Njihove zamahe je težko predvidevati in dokler nimaš nadgrajene sposobnosti blokiranja, prestrezanje ni enostavno. Ko zadoni alarm, kar zagomazijo, in ker strelno orožje v tem univerzumu ni kaj prida razvito, jih ne moreš kar pokati na daljavo.


V dvojki je za odtenek več vertikalnega gibanja kot v izvirniku, zato dostikrat iz takšnega zornega kota načrtuješ naslednji korak. Z daljnogledom lahko tudi slišiš dlje (!) in vlečeš na uho načrte stražarjev ali celo lokacijo skritega zaklada.

Oficirji in drugi višji uslužbenci znajo streljati nazaj, čarovnice pa so sploh zabaven sovražnik. Vendar je še vedno njihova največja nevarnost v številu, ne posamični borbeni spretnosti. Namečkoma moram zopet pobentiti nad posmeha vredno umetno pametjo, ko gre za tiholazenje. Da nas sovražniki ne bi začuli skozi stene, so jim dali precej kratek doseg vida. Zato lahko Corvo in Emily tekata po drugi strani rečnega brega in ne bo nihče niti mrdnil. Nakar te eden opazi skozi okno in koj je vse mesto na nogah … dokler se ne skriješ in spet pozabijo, da si obstajal.
V nadaljevnaju srečaš eno pomembnejšo frišno beštijo, robotske soldate, za katere je dobro imeti pod palcem nekaj eksploziva, ker radi mahajo z dolgimi rezili. Raje več kot malo. Razen tega pa dvojka repertoarja iz enice bistveno ne razvije, posebno ne pri sposobnejših vojščakih. Kakor tudi ne drugotnih pripravkov za njihovo seciranje. Če izbereš pot brez magije, za kar se lahko odločiš malo po pričetku igre, je igra zato zaznavno dolgočasnejša. To je precejšnje razočaranje, ker je svet drugače naphan z raznimi stroji in mehaničnimi umotvori. Več domišljenih orožij res ne bi škodilo.


Emilyjina senčna pošast v akciji. Telo postane trda tema in naokrog švigaš kot alien. Ko si za hrbtom žrtev, se te pritožujejo o nenadnem, hladnem srhu. Hihi.


Nasprotniki pri mikastenju niso bumbarji. Urno se gibljejo in zamahujejo, zato je odprt boj v prvih urah adrenalinski. Pozneje sploh ne vedo, kaj jih je zadelo.

Nazaj na morje

Kljub temu slikovita in navdahnjena okolica z mnogimi skrivnostmi ter pretresljive zgodbice, ki jih uzreš v tem precej krutem svetu, vlečejo naprej. Če skozi igro hitiš z osmojeno pištolo, je bo konec prej kot v dvajsetih urah, toda če boš namesto mahanja z mečem stražarje raje uspaval in obrnil vsak kamen v iskanju priboljškov, si rezerviraj čez trideset ur. Z enim likom! Nakar pojdi z drugim igrat obratno strategijo. Šele takrat, kot pravi šefe razvoja Harvey Smith, boš dojel Dishonored 2. Mu moram kar pritrditi in četudi naslov nima večigralstva, mu privlačne vsebine ne manjka.
Karnaca se dovolj razlikuje od Dunwalla, da izpade sveže. Hkrati pa so z njo pri hiši Arkane napravili domišljijski svet tiste sorte, ki te z vso silo potegne vase in začneš pikolovsko tuhtati, kako bi ga izboljšal. S čimer neobhodno trčiš ob dejstvo, da glede na enico ni kdovekako napredoval. Želim si še več parnih in električnih pogruntavščin! Dizajn je na mestu in če je Bethesda želela postaviti na noge novo znamko, ji je uspelo. To pot so namesto Unrealovega uporabili lasten grafični pogon, zasnovan na Idjevem Id Tech 5, kakršen poganja Rage. Otoški Imperij riše v zaznavno večji ostrini, ki se mi zdi primernejša za njegovo temačno brutalnost. Hkrati pa je to na PCju povzročilo nekaj težav, saj je bil špil prvi mesec precej hroščat. A zdaj je bolje in če si človek 'Shockov in Exov, je izlet na morje med kitolovce z velikimi rokami obvezen.

***Aggressor* pošlje z obmorskega dopusta razglednice, ki so vse nekaj popackane s krvjo.**

85

slikovit steampunkovski svet ✔ s skrivnostmi naphane ulice ✔ raznoliki pristopi ✔ tepež ✔ skrivanju še vedno manjka prepričljivosti ✖ izvirnika ne nadgradi dovolj ✖

Arkane / Bethesda za PC, PS4 in XBO

The Last Guardian



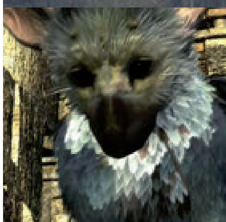
Skozi leta se je zapomnljivih spremljevalcev in spremljevalk v videoigrah nabralo. Odisejada Joela v postapokaliptičnem The Last of Us je bila tako učinkovita, ker je moral skrbeti za punčaro Ellie, medtem ko se je Perzijski princ močno navezal na Eliko, detektiv Booker DeWitt pa v Bioshocku Infinite na Elizabeth. A bržda najbolj markantna umetna kamerada je ustvaril japonski oblikovalec Fumito Ueda v proslavljenih playstationovih izdelkih Ico in Shadow of the Colossus. Rahitična dečva Yorda in zvesti konj Agro sta bila lika, ki sta dejansko zasenčila junaškega fanta pod našim nadzorom. No, prišel je čas, da dekle in štirinožec predata soj žarometov čudaški beštiji Tricu, ki je prava zvezda devet let packanega Last Guardiana. In kot zvezdam pritiče, je strašansko muhasta ...

Himalaja čudes

Poslednji zaščitnik se dogaja v taisti skrivnostni, peščenokamniti deželi kot ohlapna predhodnika. Med silnimi gorskimi vršaci in vrtoglavimi dolinami odganjajo tihi, zapuščeni templji, po katerih zavija le še veter. Zdi se, kot bi esenco Tibeta precedili skozi pravljično sito, kakor da je to dimenzija, ki jo je pobožal Budov mir. Ampak vse ni v najlepšem redu, kajti globoko v votlini pod eno od počí se prebudi fantič. Strese z glavo, pogleda okrog sebe – in se zazre v oči neznanega bitja. Štirinožna, več metrov visoka kreatura Trico ni videti ne sovražna ne prijateljska, pobič pa ji ne zna določiti porekla. Ušesa so mačja, tace ptičje in rep od podgane, prekrita je s perjem ter glavo nagiba pasje. Tudi apetit ima volčji, kajti ko ji deček prinese svetleč sod, ki ga ima očitno rada, ga pohrusta, kot bi mignil.
Še kopij, s katerimi je prešpikana, jo reši, in žival je nared, da nadebudneža v meniških oblačilih pospremi iz špilje. Med krušljive gradove in molčeče arene, spolzke skale in pršeče slapove, ozke brvi in zapahnjene duri. Na dogodivščino njunih življenj. Skupaj se bosta vzpenjala in padala, krvavela in se obtolčena pobirala, nazadovala in napredovala, vseskozi stremeč proti oddaljenemu nebu in najvišjim stolpom, ki se pnejo vanj. Kakor se na nevarnih odpravah rado zgodi, se bo med njima stkala posebna vez. Vez soodvisnosti, naklonjenosti in tovarištva, ki se ne razdre niti tedaj, ko ostanejo le še spomini.

ZGODBA O NASTANKU

Prav za konec tega leta smo dobili kar tri igre, ki so nastajale okrog deset let. Tako cifro sta naštepala Owlboy in Final Fantasy XV, Last Guardian pa zgolj leto manj. Zamisel se je kreatorju Uedi porodila, ko je uvidel, da so igralci Shadow of the Colossusa vzpostavili bolj pristno čustveno vez s konjem kot z rešitve potrebno deklo. Razvoj je sprva potekal gladko, toda zasnova je bila preveč hrabra, da bi jo playstation 3 zmogel gnati. Treba je bilo preiti na PS4, ki je tedaj še nastajal, kar je povzročilo nove kaprice in zamude. Ueda je nato projekt vsled osebnih težav in nesoglasij z vodstvom korporacije zapustil. Vskočili so drugi ljudje, a Ueda se je pozneje k igri vrnil kot pogodbeni delavec. Pravi, da je igra še vedno zvesta njegovi začetni viziji, saj so ostali delali predvsem na tehnični plati in videzu ter ne toliko na igralni zasnovi, ki je taka, kot jo je udejanjil sredi minulega desetletja. Menim, da je prav to del težave in da bi se moral Ueda bolj prilagoditi preteku časa, na primer tako, da bi zavrgel resnično zastarele in okorne elemente, od vlečenja zabojev do gonje gumbov, ko se hoče deček znebiti sovražnika. Ampak takle mamo z umetniki in njihovimi vizijami.





Last Guardian v malem: veličastna prepadna okolica, švohotni deček pod našim nadzorom in njegov ne prav ubogljivi štirinožni kompanjon Trico. Pridi no sem!



Trico ti del igre pomaga s strelo in streli iz repa, kar usmerjaš z lučjo iz posebnega zrcala. S tem so hoteli poudariti mogočnost in čarobno posebnost beštije.


Pri obračunih z oklepljenci štirinožec usloči hrbet in kremplja po njih kot prava mačka. Še bolj simpatično je sonožno poskakovanje, ki je zanje dostikrat usodno.



V igri z letnico 2016 ne pričakuješ, da boš ugledal tako puzlo z vlečenjem zabojev, kakršne so za sabo pustile mnoge stare serije v slogu Tomb Raiderja. A jo.

V slogi je moč

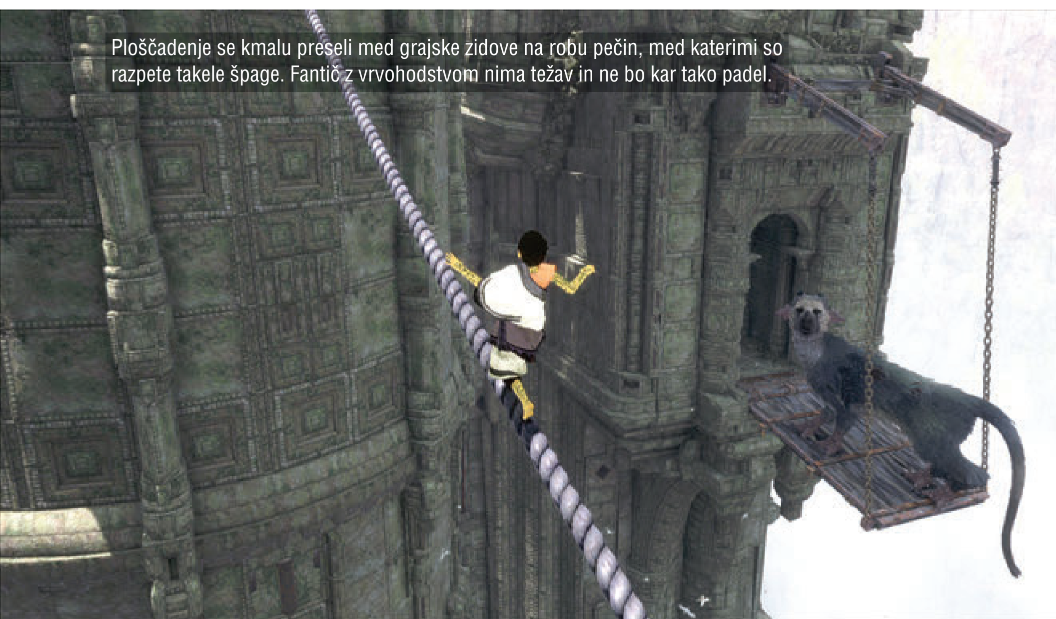
Po igralni srži je Last Guardian narejena po pravilih iz minulega desetletja, od koder izvira. Vodimo fantiča, ki s skakanjem in plezanjem premaguje okoljske ovire, se vzpenja po lestvah in verigah, visi z robov ter se potaplja. Linearno napredovanje nemalokrat prekinejo negibna vrata, za katera je treba najti odpiralno ročico. Ta je običajno skrita za kakšno rešetko ali v nadstropju, do koder iščeš eno in edino pot. Drugod moraš živali nujno prinesti jedačo, kar vključuje metanje sodčkov čez vrzeli v tleh in premikanje zabojev. Statične spretnostne ugankice dopolnjujejo fizikalne, kjer se v kletki kot hrček kotališ po tleh ali s klicanjem Trica v vodo povzročiš, da te gladina dvigne do prej nedostopnega stikala.

Kar igranje postavi stopničko više od utr(u)jene klasike, je povezanost človeka z živaljo. Domala vse, kar počneš, je namenjeno temu, da omogočiš pot naprej njemu, in obratno. Ko se mu na pot postavijo težke rešetke, posreduješ ti, in ko je pred vama navidez nepremostljiv prepad, je na vrsti on. Večkrat v teku približno petnajsturne avanture, ki razen nabiranja novih oblačil v zameno za nabrane skrite sode nima težjega načina oziroma new game plusa, te beštija reši pred sovražniki. To so oživljeni srednjeveški oklepi z modrimi očmi, ki proti dečku z daljave pošiljajo hromeče magične izstrelke, od blizu pa ga zgrabijo in ga hočejo odnesti skozi modra vrata, od koder ni povratka. Fante lahko pred njimi samo beži, se jim ogiba in se jih otresa, toda če jih zaloti Trico, jih kljub lučanju kopij in opletanju z meči razdeja, da je veselje. Uslugo mu pak vrne tako, da spleza do steklenega mozaika, obešenega v zraku, ki se ga zverinica boji in noče naprej, ter ga vržeš v prepad. Volk sit, himera cela.

Sreča brez vrvice

Veličina in privlačnost te edinstvene, izredno likovne in kinematografske igre se ne pokaže v kakem revolucionarnem receptu in nevidenih igralnih prijemih, marveč na uvodoma omenjeni ravni: v odnosu med protagonistom in računalniškim spremljevalcem. Ta je, z eno besedo, edinstven. Že po sami posrečeni podobi in superiorni animaciji, s katero ti brž priraste k srcu. Način, kako Trico obrača glavo, dviga ušesa, voha, maha s tacami, zvija rep, otresa perjasto telo, cvili in tuli, je pravzaprav združek več domačih ljubljenčkov, kar ga naredi nepopisno očarljivega. To je tvoj osebni mehki prijatelj, po katerem lahko v slogu Shadow of the Colossusa plezaš, se mu postaviš na glavo, ga počohaš in mu naročiš, kam naj gre in kaj naj stori.

No, 'naročiš' v narekovajih. Sčasoma sicer dobiš več izrecnih povelj, kot so sedi, pojdi in skoči, ob čemer pobič simpatično poskakuje, maha in vpije. Vendar še zdaleč ni rečeno, da jim bo Trico prisluhnil, kar ga med pomagaško srednjo naredi za edinstvenega. Vic kompjuterskih kompanjonov je v tem, da storijo tisto, kar jim zapoveš, recimo dajo ravbarsko ali koga ustrelijo. Če se obotavljajo, jih obtožiš nesposobnosti in nedodelanosti. Za Trica pa privzeto ni rečeno, da bo izpolnil navodilo. Od njega bi rad, da se ti pridruži na grajskem balkonu, njega pa bolj zanimajo bakle na stenah. Hočeš, da nekam skoči, a on se čoha za uhlji. Želiš ga spraviti v temni predel, kajti z njegovimi čarobnimi očmi, ki menjavajo barvo v skladu z razpoloženjem, bi si razsvetlil pot – ni šans, Hans, gospod so zaposleni z ovohavanjem stebrov. Kleč je v tem, da se s tem krepi vtis njegove neodvisnosti in svojeglavosti, češ, nisi ti njegov gospodar, marveč te spremlja, ker se je tako odločil.


Ploščadenje se kmalu preseli med grajske zidove na robu pečin, med katerimi so razpete takele špage. Fantič z vrvohodstvom nima težav in ne bo kar tako padel.

ICASTI SLOVARČEK

Kaj je to Ico? Ico je čislana igra za playstation 2, ki je geeke mehkega srca pripravila do čustvovanja in joka bolj kot Aerisina smrt v Final Fantasy VII. Kot nič kaj močan fantek v rogati čeladi si moral voditi dekletce Yordo skozi nevarne templje, kar je terjalo veliko klicanja, držanja za roko, tovorjenja in kazanja poti dalje. Počasno igranje z dosti skakanja in reševanja ugank je igralcu omogočilo vpijanje fantastičnega vzdušja, ki ga je ustvarjala samotna, kamnita okolica z nenavadno igro svetlobe, oddaljeno kamero ter minimalistično zvočno podlago. Če te to na kaj spomni – tako je, Last Guardian v mnogočem ponavlja Ica, le da je Trico bistveno manj poslušen kot Yorda. Pa že ona ni bila ravno ubogljiva ženička.



Kaj je to Shadow of the Colossus? Icu, ki je izšel leta 2001, je štiri leta kasneje na PS2 sledil dušni naslednik SotC. Tokrat je bil bolj v ospredje postavljen boj, saj si spet kot pobič dobil priložnost, da na konju pojezdiš v širno deželo in obračunaš z velikimi šefovskimi bitji, kolosi. To si storil tako, da si spretnostno in ugankarsko plezal po njih ter jih mlatil po šibkih točkah. Postopek je bil vse prej kot enostaven, dizajn spak in okolice pa nepopisno udaren. Po puščavi, gozdovih in kamnitih arenah si ob spremljavi melanholične glasbe tepel letečo kačo, kosmatega titana, podvodnega zmaja in dinozavrskega štirinožca. In glej čudo: bolj kot si jih garbal, bolj ti je bilo žal, da moraš za rešitev svoje obnemogle ljubezni pokončati tako sijajna bitja. Tako Ico kot Shadow sta naknadno v HD-inačici izšla za PS3; ta verzija je odpravila hrapavost, ki je v originalu zavdala predvsem SotC.




Rudniški deli dajo vedeti, da je tod nekdaj cvetela napredna civilizacija, od katere pa je ostalo bore malo. Ko vidiš še konec, ti v ustih ostane grenak priokus.


Debele verige, kamnite stene v zelenkastih tonih, oprijemanje velikega bitja ... Jap, to je žlahta Ica in Colossusa. Tu me Trico čaka, da bo potem megaskočil.

In res imaš večkrat občutek, da nisi gazda ti, marveč on, tako kot si zna tvoje stanovanje v resničnem življenju prisvojiti pes ali maček. To ustvari čisto samosvoje vzdušje, v katerem sodelujeta neuklonljiva žival, za katero ne veš, če ni morda neke vrste robot ali android, ter od oka desetleten fantič, ki težko diha ob vsaki malo višji oviri in je brez vsakršnih junaških veščin. Še dobro, da ne rešujeta sveta, bi se mu slabo pisalo.

Čutov ples

S tem v spregi gre dostikrat fantastična filmskost. Last Guardian se začne precej umirjeno ter tipično in na začetku se diviš predvsem veličastni arhitekturi templjev in utrdb, pripetih na gore. Toda v tej igri se skriva mnogo več. Dihjemajoči skoki med stebri med oblaki, kjer se tono težak Trico s plavutkastimi šapami mojstrsko oprijema meter širokih vrhov. Pregoni, koder fant na beštiji beži s krušečih in rušečih se struktur. Epski boji (brez QTEjev!), ki bi sodili na platna multipleksa, ne na televizor. Nasprotje med temino zemljinih nedrij in osvetlitvijo višav, kjer po vseh tistih rovih in dvoranah malodane čutiš piš svežega vetrca na umazanem obrazu. Tempo izmenjavanja mirnih in napetih trenutkov, ki so nanizani s pretanjenim občutkom. Melodični izmišljeni jezik, ki ni edina vez z Icom in Colossusom. In epohalni iztek z znanstvenofantastičnimi elementi, ki te kljub nejasnostim pusti zevajočega, melanholičnega ter ožetega kot limona. To so prizori, ki ostanejo v tebi na enak način kot vrzel med gorovjem v Shadow of the Colossusu in skrivni vrtiček v Icu.
Del tovrstnega vtisa odpade na Tricovo kompleksno animacijo in učinke, kot je kvazi HDR-osvetljevanje, zlasti efektivno ob sončnem zahodu, frfotanje perja na njegovem telesu in slično. Vnovič se vidi, da je Fumito Ueda mojstrki risar in animator. Del pa gre na rovaš postavljanja kamere in druge elemente, kot je minimalistična, skrbno sestavljena zvočna slika z izvrstnimi učinki ter ena najboljših inštrumentalno-zborovskih glasbenih podlag zadnjega časa. Japonsko-ameriški skladatelj Takeshi Furukawa je ustvaril spremljavo za sladokusce, ki bi bila povsem doma v orkestralni dvorani. A kljub kvaliteti je uporabljena sporadično in premišljeno.

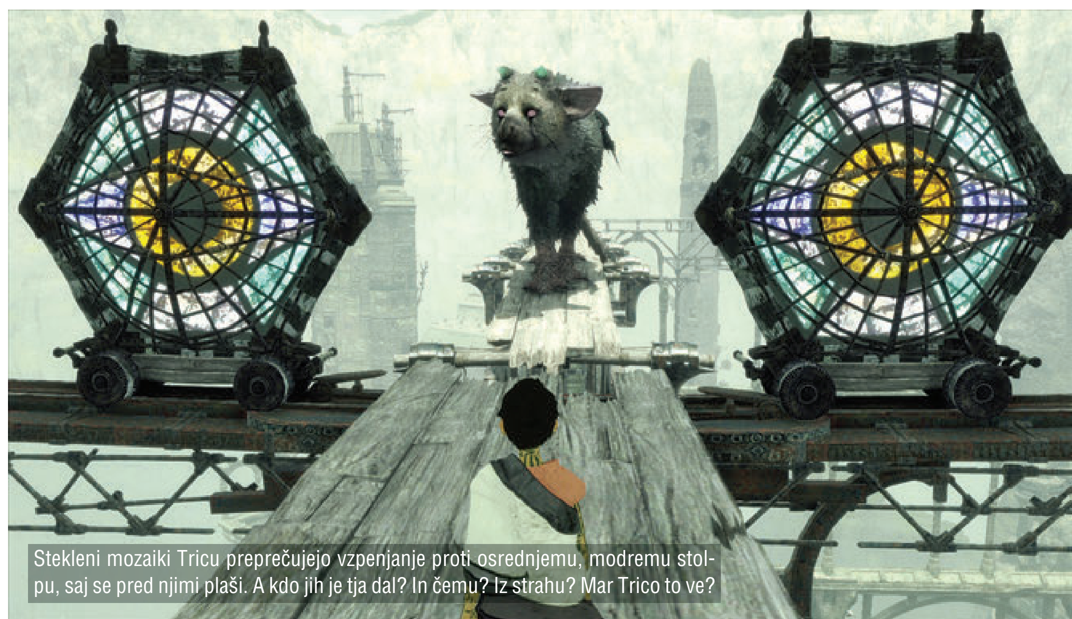
Iz luči v temino

V mnogočem je Last Guardian veličasten izmislek genialnega uma in avtorsko delo, v katerem zlahka prepoznaš Uedin dotik. Zato tolikanj bolj moti, da je tako nepopiljen in da marsikateri njegov gradnik več kot očitno datira v čase playstationa tri, če ne kar dve, na katerem sta nastala Ico in Shadow. Povsem tehnične težave zajemajo okorno fantičevo premikanje, ki nima zveze z njegovo življenjskostjo, nerodno plezanje po Tricu s stalnim zatikanjem, gumijasto animacijo rok (včasih se ti zdi, da ima namesto njiju dvoje čigumijev), obupno kamero, ki je neubogljiva že zunaj, kaj šele v tesnih prostorih, in kilavo gladkost. Kolikor toliko trdnih trideset sličic na sekundo Guardian zmore šele na PS4 pro, medtem ko je na običajnem bliže dvajsetim, ob kompleksnejših prizorih celo niže. Ne gre za katastrofo, ker to ni hitra igra, kjer bi odločale milisekunde. Moteče je pa vseeno, zlasti v večjih obračunih proti koncu.
Kaprice so tudi z dizajnom. Kakor je Zaščitnik nemalokrat vrhunsko sestavljen in tempiran ter vsebuje nekaj izvrstnih miselnih orehov, je drugebodi enostavno slab. Nikakor mu niso v ponos obupno zastarele 'uganke', pri katerih moraš nekam vreči hrano za Trica, pri čemer zaradi nepreciznosti zlahka zgrešiš skalno polico, in domislica, da se nasprotnika, ki je zgrabil dečka, znebiš z besnim drkanjem gumbov. Slednje je utrudljivo in butasto že prvič, kaj šele v poznejši sekciji, ko se barabežev nabere cel kup. Tam sem se resno ustrašil, da bo igrator med neartikuliranim kričanjem zletel v steno.
Možnosti za to so se podeseterile pri Tricovi neubogljivosti. Razumem, da ima kreatura lastno voljo in da je igra zaradi tega nekaj posebnega. Kapiram tudi, da je treba z njo ravnati v rokavicah in ne pričakovati, da bo naročeno storila takoj. Sčasoma sem se navadil, da sem ji nekaj ukazal, nakar sem počakal, da je v svojem natrpanem urniku bolščanja v špranje in vonjanja nadvse pomembnih rešetk našla čas za to. Ali pa, da sploh nisem rekel ničesar, temveč me je naprej ponesla na lastno pest. Tudi zaradi tega okolica ni prepredena z jasno označenimi policami, temveč je bolj organska, ker namesto tipskega ploščadenja dostikrat vskoči Trico. Vendar mi je na nekaj mestih njegova trdobučnost res ujezila. Zlasti tam, kjer so v igri hrošči, na primer pri plavanju skozi podvodne hodnike, pa tudi drugod. Ni namreč vedno očitno, kam je treba iti, in poskušanje na slepo ti lahko dodobra zagreni življenje. Ko pa je očitno, se beštija mestoma nikakor ne zna pripraviti k ukrepanju. Vidiš lojtro, vse, kar je treba, je, da se spremljevalec stegne do nje ... in se noče. Vidiš ketno, ki visi s stropa: najprej porabiš deset minut, da spraviš Trica do nje, nakar prideš v slepo ulico. Takih fint ni malo in storitveno ter hitrostno naravnanim igralcem se zna Guardian hudo zameriti. Celo potrpežljivi se bodo kdaj vprašali, ali jih špil po domače povedano zajebava v glavo. Odgovor bo včasih žal pritrdilen.

Viški in nižki

Devetdesetica Last Guardian ni, kajti preveč je v njem nerodnosti in nepopolnosti. Čeprav spomini ohranijo lepe plati in zavržejo trpljenje, da se čez čas v glavi oblikuje idealizirana inačica doživetja, je zoprnije prevelika merica. A obenem mi bo prav ta nebrušeni dragulj med vsemi letošnjimi igrami najbolj ostal v spominu. Naj bo na trenutke še tako siten in starikav, postreže z izvenserijskimi prizori in čisto posebnim, intimnim, poetičnim veličastjem, kakršen je tuj 'komercialnim' epom v slogu Uncharteda ter Titanfalla. Za nameček pa ti priskrbi tovariša, ki postavi nov mejnik življenjskosti spremljevalca v igrah in ga začneš pogrešati v trenutku, ko potemni ekran.

83 *Sneti ima izkušnje z mačkami, psi in dojenčki. Pridejo mu jako prav.*
Sony za playstation 4


Stekleni mozaiki Tricu preprečujejo vzpenjanje proti osrednjemu, modremu stolpu, saj se pred njimi plaši. A kdo jih je tja dal? In čemu? Iz strahu? Mar Trico to ve?





Štorija novega King's Questa všečno povzame in preplete staro z novim. Roberta jo je požegnala.




Vsaka od petih epizod se igra drugače. Zdaj je na meniju dosti QTEjev in izbir, naslednji trenutek si razbijaš bučo ob miselnicah.

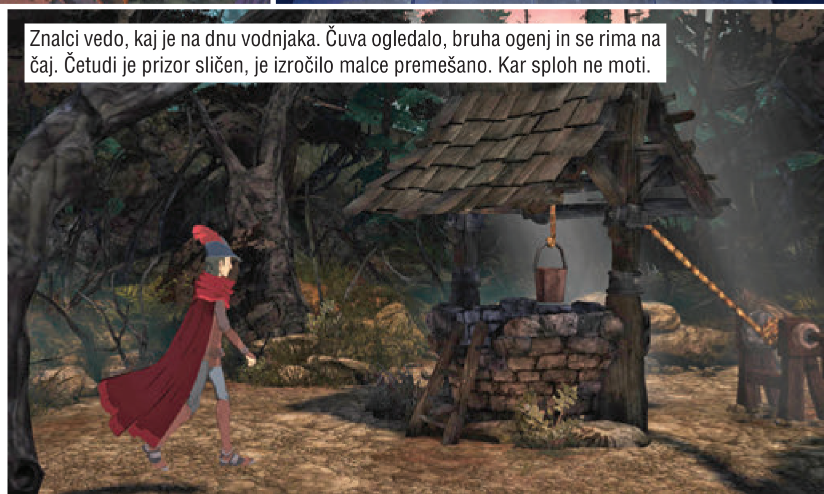
King's Quest

Konec tisočletja je omiljena 2D-pustolovščina izumirala. Legendarne serije so (po)silili v tri dimenzije in rezultati so izpadli kilavo. Tej usodi ni ušel niti Sierrin kronski niz King's Quest od proslavljene Roberte Williams, ki je nižek dosegel z osmico, Mask of Eternity. Do novega poglavja več kot petnajst let kasneje sem bil zatorej previden, kajti spet so obljubljali z akcijo nadgrajen avanturizem. Ampak to pot se izdelek z razvejano štorijo in zabavnim, raznolikim pristopom kljub napakam izkaže za simpatičnega. Deluje kot interaktivna pripoved, polna izbir in odločitev, nalik tistim od Telltala. Vseeno King's Quest nudi polnopravno igranje, ne zgolj pogovarjanja in občasnega stiskanja pravega gumba. To ni nadaljevanje serije ali njen odvrtek, marveč obdeluje dogodke med igrami izpred dveh desetletij. Štorija je posrečeno predstavljena skozi oči ostarelega kralja Grahama, ki vnukinji pripoveduje o svojih prigodah.

Bogastvo med vrsticami

V prvi epizodi nadobudni mladenič Graham uleti v deželo Daventry, koder se odvija viteški turnir, ki bo prvaku zagotovil mesto v kraljevi gardi. Fant se mora dokazati skozi vrsto preizkušenj. Začetni pristop je najbolj pustolovski, saj vsebuje dosti tipskega raziskovanja, pogovarjanja in tlačenja predmetov v ogrinjalo. A igranje je v vsakem od petih poglavij drugačno, tako zaradi mehanik kot spričo drugačne vsebine in posledično vzdušja. Del igre doživljamo kot interaktivni film, sledi niz klasičnih miselnih orehov, nato obilica QTEjev in polavtomatskega arkadnega plezanja ter skakanja ... Zdaj smo ujeti v temačni deželi goblinov, kjer ljudje umirajo, nato sledi lahkotnejša dogodivščina z reševanjem princesk, kjer moramo plesati z ritmičnim pritiskanjem na prave komande. Celo klasično ugankarstvo s sfingo se je treba iti, kar zavoljo nenavadnega pristopa terja odprte misli. Dobršen del preprek je moč obiti na različne načine. Eden od številnih primerov je oko bajeslovne pošasti, ki ga lahko pridobimo dobesedno, ga ponaredimo ali nam pomaga trol.

Poleg raznolikosti poglavij King's Quest odlikuje všečna pripovedna oblika. V okvir sta napeti dve niti. V prvi gremo skozi epsko življenje kralja, druga pa kaže sedanjost, ki se glede na retrospektivni potek dinamično spreminja. Vseskozi se namreč odločamo med smerjo razuma, sočutja in hrabrosti. To vključuje pajdašenje z različnimi stranmi, izbiranje poti in izkazovanje milosti oziroma pobijanje zlikovcev ... Izbire večinoma botrujejo malo drugačnemu skozihodu, kjer so nekatere veje zaključene dokaj površno. Vsake toliko pa je učinek za kraljevo familijo zares posrečen. Zlasti na koncu, ko se povesti združita. Krajne urice se lotijo resnejše tematike in pošteno žoknejo v srce. Obenem štorijo na domiseln način povežejo z igranjem in osivelemu avanturistu na obraz narišejo grenko-sladek nasmeh nostalgije.


Znalci vedo, kaj je na dnu vodnjaka. Čuva ogledalo, bruha ogenj in se rima na čaj. Četudi je prizor sličen, je izročilo malce premešano. Kar sploh ne moti.

Zaslužen pokoj

Končni vtis lepo animirane risanke, ki je epizodično izhajala od lanskega poletja, na koncu ni slab. Kdor se spomni legendarnih Kraljevih zadač, bo uzrl prenekatero referenco, dodogek ali osebo, vključno s kraljično Valanice in starim čarodejskim znancem. Ohlapno držanje izročila ne moti, drugače je pač z nihajočim tempom. Zdaj je igranje tekoče in ležerno, naslednjih nekaj ur polžje starošolsko. Pogosto mori zamudno tekanje po lokacijah, pa tudi sicer je več odsekov ponavljajočih se ali čisto nesmiselnih. Nasploh nobena epizoda ne blesti sama po sebi in njihovi temelji niso izpiljeni.

A pri kraju boš gotovo uvidel, da je celota kljub nerodnosti in povprečnosti večine gradnikov ter posameznih poglavij razgibana in rdečo nit všečno pelje skozi znano fabulo. Ta je nedvomno najmočnejša plat dvajseturne izkušnje, predvsem na rovaš fletnega prepletanja starega z novim, inovativne vpetosti v igranje, parodiranja fantazije ter že kar preštevilnih besednih iger. Te ima serija od nekdaj v krvi, za kar je treba le ošvrkniti podnaslove preteklih pustolovščin. Ker heci prihajajo iz ust profesionalne zasedbe govorcev s Christopherjem Lloydom na čelu, izpadejo tolikanj bolj posrečeni. In ko se betežni Graham zresni ter z iskrico v očeh zahripa o poslednji veliki avanturi, me prestavi točno tja, na konec devetdesetih, ob ugašajoči kraljevski žanr. Ko bi tale King's Quest le izšel takrat, da bi v težke čase vlil nekaj upanja.

73 *Kavbojc sedi ob postelji in posluša o velikih pustolovščinah ter QTEjih.*
The Odd Gentlemen za **PS4**, PC in XBO

Shadow

Medtem ko jih danes neotesan samec takoj dobi okrog ušes od jeznih feministk, je bilo v devetdesetih drugače. Potežkal si si mošnjo, se izprsil in rekel bobu bob: hrana je za požret, pivo za polokat in babe za poflodrat! Takih herojev v špilih ni bilo malo, med njimi pa je izstopal Lo Wang, zajebantski, cinični, politično nekorektni in venomer potrebni protagonist Shadow Warriorjev. Angreške enovrstničnice tipa *"You half the man you used to be!"*, ko nekoga z mečem prekolje na dvoje, in *"Hey chicky, you tighten my nuts?"*, ko se pogovarja z mehaničarko, pri nekaterih izvabljajo salve smeha, pri drugih zmajevanje z glavo. Shadow Warrior 2 za slednje ni sploh, je pa tolikanj bolj za prve.



Seckanje z mečem je arkadno kaotično, je pa res, da znajo sovragi blokirati. Tedaj zatuliš: "You mess with the bull, you get the Wang!" in dvojno navališ.



Menažerija obsega tako biološke kot kovinske sovražnike, kot so lebdeče sonde in takele izvedenke kultnega robocopovega robota. To ni edina referenca na filme!



Z ubijanjem nakaz zbiraš energijo za ultimativno norenje, shadow fury. Tedaj se poškodbe, ki jih deliš, bistveno povečajo, zato ga je dobro prihraniti za šefovje in obsežnejše tolovaje. No ja, tudi dvesto dvajset voltov pretežno zaleže …



PRVO WANGONANIRANJE

Da sta Duke in Wang pobratima, je bilo razbrati že s škatle prvega Shadow Warriorja, ki je leta 1997 stekel na pogonu Build. Duke je na svoji s strelom luknjal aliensko glavo, Wang je z mečem rezal bučo zelenega pošastka. Bojevanja s tovrstnimi fantazijskimi kanaljami je bilo kajpak obilo; med drugim se je prav tu prvič v prvoosebnih streljankah pojavila lepljiva bomba. A treba je bilo tudi skakati in reševati puzle. Fina igra, ki je dobila tudi HD-inačico.



"You no mess with Lo Wang!"

Tip se ni spremenil niti za kanec, saj vsako drugo vrstico namiguje na fuk, analno odprtino in krvav zdriz. Takisto je še vedno poanta v prvoosebnem streljanju ter sekanju vsega, kar se mu drzne postaviti na pot. Kdor ali kar je daleč, faše svinec, od blizu pa zapoje bridka katana Li'l Wang. So pa razvijalci igro spremenili v FPSjsko diablovščino v smeri Borderlands. Smisel je v opravljanju glavnih in stranskih nalog za razvoj lika ter nabiranje robe, od boljših orožij do elementarnih nadgradenj (ogenj, elektrika, strup ...), ki ustrezajo draguljem v Diablu. Sovražniki pa se v grobem delijo na navadne, elitne in šefe ter so različno občutljivi in zaščiteni pred taistimi elementi. Res se ti marsikdaj zdi, da igraš modernega Hudičevca, le da iz prve perspektive in z revolverjem namesto čarne palice.

Žal je zgodbo težko jemati količkaj resno, pri čemer jo bolj kot kakovostna vsebina zanimajo navezave na prvenec in Wangove neskončne debate s punčaro, ki se mu je zataknila v glavi. Ja, v glavi, ne na glavici, ho ho. Razdre pa gibčni poševnookec marsikakšno kosmato v tem slogu, ne glede na to, s kom se zgovarja: starim bradatim mojstrom, mafijsko šefico, demonskim prodajalcem. To je navsezadnje herojev smisel – z infantilno straniščnim humorjem povzročati dobro voljo ter sprostitev in nato zapustiti misli, kakor bi ga nikdar ne bilo. Puf! Naj še kdo reče, da ni pravi nindža!

"You move like a pregnant yak."

Špil se tudi na višjih težavnostih ne obremenjuje s posebno globino. V gozdove, templje, visokotehnološka mesta in podobna okolja je treba v prvi vrsti vzeti spodobno različna krepelca s primernimi

Warrior 2


Osnovna taktika je dobra stara besna hoja ritensko in nažiganje v gnečo. Toda za naprednejše je Wang sposoben šviganja v vse smeri in celo po luftu.

elementarnimi plusi. Katano dopolnjuje motorka, najdeta se snajperica in lok, brzostrelka je vedno uporabna, granatomet je za tipa z eksplozivnim šlicem obvezen, najbolj gromko pa poje šrotarica s solidnim dometom. Preostane le še, da natančno ciljaš, saj municije ni neskončno, in se dobro giblješ. Bistven element slednjega je šviganje naprej, vstran, nazaj in v skoku, kar prispeva k zavidljivim prvoosebnim akrobacijam. To dopolnjujejo či moči™, kot je potiskanje sovragov vznak, turbo popenitis in močnejše poteze z rezilom.

Brez tovrstnih naprednosti bi bil hitro mrzel, kajti ko Shadow Warriorju 2 odnese pokrov, je bolje imeti marelo in pelerino. Špil te na linearni poti od tega do onega cilja (najdi ključ, poberi zvezek, govori s tem in onim) zasipava s tematsko ne prav kohezivnimi capini, naj gre za kibernetske nindže, ogabne žuželke, kačje čarodeje ali razpizdene robote. Ne manjka zaključnih šefov, kot je ritast peklenšček z zvonom, ki dviga barabe iz tal, in nabildanih miniglavarjev. Oboji se znajo na neki točki skriti za neuničljive ščite, ki trajajo, dokler ne potamaniš slehernega izpljunjenega tolovaja. Robavse ob smrti fino raznese, vžgejo se ali ob brizganju škrlata razpadejo na čmokljive mesene kose, podvržene dinamični fiziki. Čeprav izvedba drugače ni nič posebnega, je vtis zato všečen.

"Just like Hiroshima."

'Všečen' je dober izraz za SW2. Bojevanje ni kompleksno in izkustvo kvarijo zoprnije, od okornega pobiranja dobrot, ki priletijo iz sovragov in slabo vidnih skrinj, do hroščev. Dostikrat je v misijah preveč dolgoveznega šetanja med cilji brez akcije, kar kvari tempo, in Doom ter Borderlands 2 sta vseeno boljši, globlji igri. Je pa res, da je moč iz Senčnega vojščaka iztisniti dosti simpatične strelske zabave, tako samotarsko in v ločeni fajtareni kot v spletnem co-opu za do četverico, kjer se količina gnid ustrezno poveča, da vse leti v luft. Tedaj se lahko skupaj derete: "I stick a firecracker in your ass!"

Preden Sneti z golimi pestmi prefuka napadalno izložbeno lutko, ji položi na srce: "You blocking with your head again!"

76 zabavna razpaljotka ✔ veliko pošasti in orožij ✔ poniglavo trapast junak ✔ brez prave globine ✖ a to so dali namesto zgodbe? ✖ nerodno pobiranje robe ✖ Flying Wild Hog za PC, PS4 in XBO

Lej, dumačina! Najbolj efektivno orožje na majhnih in srednjih razdaljah je Puška, v katero se splača vložiti najredkejše nadgradnje. Še animacija nabijanja je zakon.





Titanfall 2 je futuristična prvoosebna streljanka, v kateri igraš tako v vlogi gibčnega človečka kot težkega robota, iz katerega je pogled takle. Ne gre pa za simulacijo, temveč za moderno, razgibano arkado.

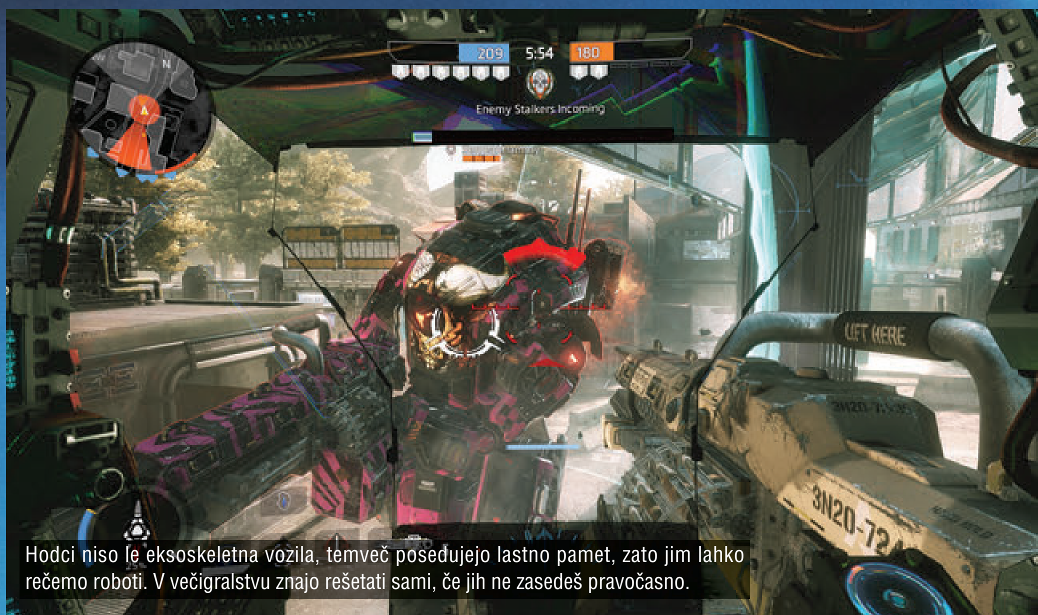
Titanfall 2

Andrew Wilson je debil. Eeee, kdo? Jah, okravateni stric iz ozadja, ki načeluje Electronic Arts in nosi levji delež krivde za ne baš spektakularno prodajo te udarne in zanimive prvoosebne streljanke. Datum njegovega izida je namreč računovodski genialec postavil naravnost med največja letošnja žanrska (in širše) naslova, Call of Duty: Infinite Warfare in Battlefield 1. Ter ob tem zatrdil, da kdor igra ta dva, ni stranka za Titanfall 2. Šur, ker streljanje ljudi v glavo v prvi svetovni vojni in futuristični Zemlji ni niti malo podobno streljanju ljudi v glavo na oddaljenem planetu. Pa že tako je izredni Overwatch odvzel legijo potencialnih kupcev, ki ne čutijo nobene potrebe, da bi do leta 2019 nabavili katerokoli drugo igro. Skratka, večje bedarije od Wilsonove nisem slišal, odkar se je končala ameriška predsedniška kampanja, in žalosten postanem, ko na večigralskih strežnikih v danem trenutku najdem le nekaj tisoč ljudi namesto desetkrat več. Titanfall 2 bi si jih absolutno zaslužil.

Sebe vedno vzameš s sabo

Vojna v globini vesolja, kjer se je v prihodnosti razpaslo človeštvo, še vedno traja. Kakor v enici se tam zunaj še vedno bojujeta k dobičku usmerjena megakorporacija Interstellar Manufacturing Corporation in njena gverilska nasprotnica Militia, ki jo tvorijo uporniki, pirati in slični čudaki. Tej frakciji se pridružiš v konkretni zgodbeni kampanji, ki je največje presenečenje paketa, saj je bila enica povsem usmerjena v večigralstvo. Titanfall 2 torej ne gre po stopinjah Battlefielda 1, ki vsebuje le zasilno samotarsko plat, marveč je bolj podoben Black Ops in Infinite Warfaru. To ni nenavadno, če vemo, da so hišo Respawn Entertainment ustanovili prebežniki iz Infinity Warda, kjer je Call of Duty nastal. Kampanja pa je tam od nekdaj v čislih.

Postavijo te v kožo navadnega partizana, ki v ofenzivi proti silam IMC na strateško ključnem svetu po spletu naključij postane pilot eksoskeleta ('zunanjega okostja').



Hodci niso le eksoskeletna vozila, temveč posedujejo lastno pamet, zato jim lahko rečemo roboti. V večigralstvu znajo rešetati sami, če jih ne zasedeš pravočasno.



V zaključnem večigralskem pobegu na ladjo oziroma preprečevanju slednjega imaš le eno 'življenje'. Jaz sem umrl, a moji kolegi so poskrbeli, da je plovilo razneslo.



Titanfallov svet ni odprt, da bi raziskoval tujski planet in spoznaval eksotično floro ter favno. Na poti srečaš nekaj tovrstne gibčne zverinjadi, toda levji delež nasprotnikov je človeško-kovinskih.

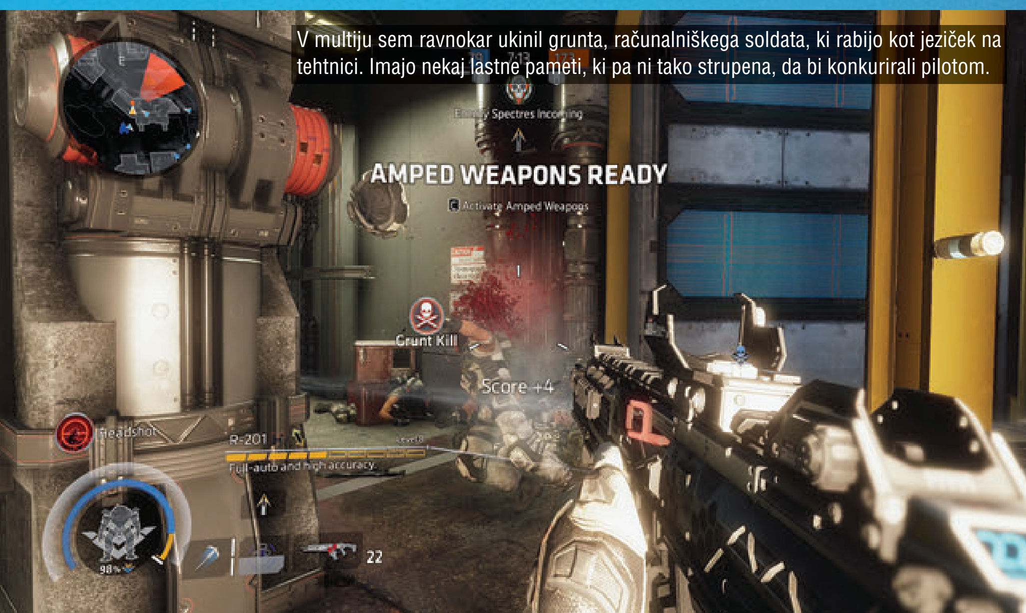
Ta 'titan' ni le vojskovalni posnetek človeškega telesa, marveč je opremljen z lastno, napredno inteligenco. Več časa kot prebijeta med eliminiranjem sil IMC in njihovih najemniških podrepnikov, boljša sodelavca in celo prijatelja postajata. Z BTjem pošteno zagnojita življenje IMCju, ki ima v rokah specialno ultimativno orožje. To bi lahko vodilo v dobro fabulo, vendar se ta ne dvigne nad enostavno zaporedje adrenalinskih dogodkov. Kapitalizem in vojna nista skurcana, kaj šele, da bi bili deležni ostalih likov, ki ne bi bili kartonski izrezki, ali za prste obliznit ZFja. Če bi bil to film, bi v njem komot nastopal Lundgrenov Dolfi, in fabula ni na nivoju Warfarove. Je pa plus dokaj razvit svet, s številnimi frakcijami, planeti in zamerami. Scenarij drvi brez prestanka, tako da ni časa za oddih. Odnos med pilotom in robotom pa je humano kolegialen in zato zanimiv. Titan po imenu BT s svojim suhim, digitalnim humorjem izpade prava faca, nekakšen Optimus Prime, kakršnega smo si vedno želeli – takšnega brez kola v riti!

Ena ne prav žlahtna, vendar eksplozivna štorija

Del kampanje opraviš na nogah in del v robotu, s tem, da misije niso nujno ločene na en in drugi pristop, marveč ju fino mešajo. Dostikrat se moraš peš boriti s komandosi, dvonožnimi toasterji in slično golaznijo, nakar srečaš zvestega hrusta. Ta te ročno zgrabi in te postavi v svojo kabino, ti pa zarjoveš "UNLEASH HELL!!!" ter začneš besno mitraljirati & raketirati pehoto in titane. V 'šofiranju' titanov ni ničesar simulacijskega, saj se obnašajo kot težji ljudje, in daleč od tega, da bi moral skrbeti za toploto in kup sistemov kot nekdaj v MechWarriorjih. A je uživantsko in res imaš občutek, da nakrog topotaš v petnajstmetrski mašini smrti. Napredovanje je sicer linearno, vendar se vlakec smrti po žal dokaj turobnem in počasnem začetku ne ustavi več. Nekod moraš braniti objekt, potem nekaj prinesti iz globočin, na enem mestu pa se med udari topov in laserjev udeležiš prodiranja čez frontno črto v družbi prijateljskih eksoskeletov, ob čemer nekoliko zbledi celo glorija rinjenja čez keltsko nabrežje v Rysu. Spektakel je vrhunski, a zaradi pošteno spremenjenega Half-Lifovega pogona Source niti ne terja fantastično močne mašine.

Dvoje gradnikov kampanjo v Titanfallu naredi posebno in tako uživantsko, da si jo zapomniš. Prvi je svoboda gibanja, ki jo je igra podedovala od inovativnega prvenca. Piloti so opremljeni z magnetnimi podplati in raketnim ruzakom, kar jim omogoča tek vzdolž navpičnih površin in dvojne skoke – v luftu se lahko še enkrat odrinejo. To jim omogoči svobodo gibanja, kakršno v prvoosebnih šuterjih izkusimo bore malokrat. Večinoma lahko zgolj normalno tečemo in skačemo, s tem, da nas dosti iger, na primer Call of Dutyji in Gears of War, sili v pogosto tičanje v zaklonih. Titanfall ima veliko raje, da sovražnike očistiš tako, da se nekam povzpneš, zašibaš po steni in doskočiš v njihovi sredini, nakar jih postreliš in premlatiš, da kri ter kosi mehanizacije frčijo na vse strani. Oziroma jim naluknjaš čela kar med skokom, hu-a. Takisto je notri več pasaž, kjer se moraš čez širen prepad prebiti z nizanjem skokov, ponekod tako, da med padanjem na daljavo pretikaš stikala. Občutek je nemalokrat sličen drugi EAjevi franšizi, Mirror's Edgu, kakor bi nekdo do zob oborožil Faith in jo osvobodil klavskih zadržkov. Čeprav miksanje streljanja in skakanja nekaterim ne bo pogodu, se je po igranju Titanfalla 2 težko vrniti k običajni žanrski nesvobodi premikanja, naj bo to v Destinyju, Halu, Crysisu, celo Star Wars: Battlefrontu v vlogi jetpackovskega Boba Fetta in Black Opsih z običajnimi eksoskeleti.

Druga razveseljivost je lahkotnost, s katero Respawn v enoigralstvu vpeljujejo in odmetavajo igralne pristope, kakor bi brali Nintendovo razvojno biblijo. (Bržda ni slučaj, da se na enem mestu počutiš kot v nasilni inačici Super Maria 3D.) V eni in samo eni od misij denimo prejmeš napravo, s katero menjavaš med preteklostjo in sedanjostjo, s čimer premaguješ ovire in se ogibaš sovražnikom. Okrog česa takega bi manj sposobni avtorji zgradili ves špil, tu pa prijem kmalu odstopi prostor nadaljnjim domislicam. Številne se tikajo šefovskih bojevnikov v lastnih, špasno oblikovanih titanih, ki niso pretirano zajebani, navdušijo pa z raznoterostjo. Epska je denimo bitka na križarki, drveči nad razdrapano krajino, kjer frleč snajperski kovinko na pomoč pokliče prijateljčka, ti pa moraš izkoriščati zaklone, ki se ritemsko pojavljajo in izginevajo. Ko po kakšnih osmih urah kampanjo obrneš na običajni težavnosti, jo greš rad preigrat znova na višjih dveh, ki terjata več dinamičnosti, preciznosti in taktičnosti. Škoda le, da skrivnosti v obliki na težjih mestih nameščenih čelad doprinesejo k spretnostnemu izzivu, vendar ne razširijo zgodbenega ozadja. In da skakalni ter časovno manipulacijski deli v drugo postanejo rutina, ker so rešljivi na en način.



V multiju sem ravnokar ukinil grunta, računalniškega soldata, ki rabijo kot jeziček na tehtnici. Imajo nekaj lastne pameti, ki pa ni tako strupena, da bi konkurirali pilotom.

Človek človeku čeljusti

Ko se le odlepiš od puščavniškega razdelka, je čas za največji jemalnik časa, spletni tekmovalni multiplayer. Ta ni bistveno različen od tistega v predhodniku, kar pomeni, da bitko običajno začneš kot hiter, dvojno skakajoč, vzdolž sten tekajoč pilot, nakar z uspešnim streljanjem tako človeških kot računalniških pajacevabereš zadosti točk, da prikličeš izbranega titana. Vendar je ta še manj vsemogočna mašina krute smrti, saj že v dvobojih s posamičnim sovražnim eksoskeletom dokaj hitro potegne kratko, kaj šele proti dvema. Pa še piloti



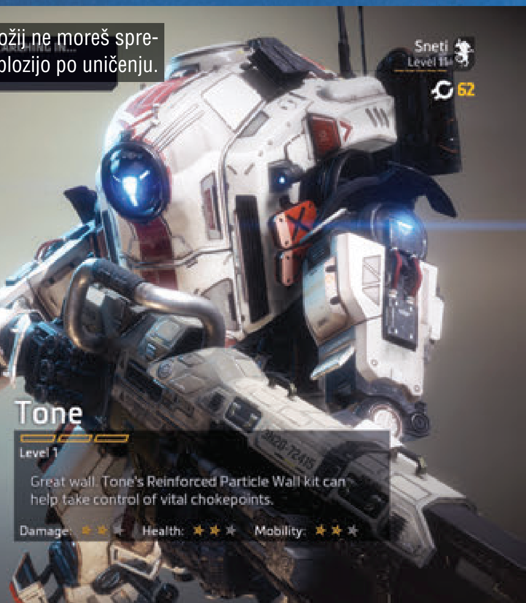
Robot BT, s katerim upravljaš v kampanji, pripada razredu vanguard, ki pa ga v večigralstvu ni. Še najbliže mu je klasa 'legion' s sličnim rotirajočim topom, medtem ko ima rakete razred 'tone'. Hm, Robi in Tone!

mu zavdajajo z ruvanjem baterije iz trupa in žarkovnimi orožji z velike oddaljenosti, da šofer dostikrat sploh ne ve, od kod ga špikajo. Tako je narejeno zaradi brzinske akcije, zabavnosti in dokajšnje dostopnosti za vsakogar, saj bi mojstri v nasprotnem primeru preveč dominirali. S tem imaš vsaj šanso, da komu od zadaj odciniš poslednji kanec oklepa, s čimer tvoja ekipa nabere zadosti točk za zmago. A tedaj obračuna ni konec, saj je treba kot zmagovalec preprečiti pobeg z vesoljsko ladjo čimveč preživelim nasprotnikom, kot poraženec pa se skušaš prebiti do nje skozi pravo baražo ognja.
K prepoznavnemu okusu prispevajo še drugi gradniki. Na primer odličen občutek pri streljanju, ki si ga igra deli s kampanjo: preprosto užitek je stiskati navidezne-ga petelina pri mnogoterih krepelcih, ki so zasidrana v zdajšnji realnosti, a so ZF-obarvana. Na seznamu so številne strojnice, snajperice in šotganke, pištole, ki avtomatično podelijo headshot, in izstreljevalniki elektrokucijskih krogel. To ni vse, saj so na razpolago številne izboljšave, od muh, ki dodatno obarvajo sovražnike, do večjih nabojnikov in sposobnosti streljanja med šprintom. Nadalje je moč pilotu dodeliti različne granate in več sposobnosti ubijanja od blizu, mu spremeniti skakalne veščine in mu določiti poseben kos opreme. Ta sega od kavlja za haklja-nje po zidovih prek kamuflažne obleke do sonarja, ki izda tabornike. Takisto lahko razpošlješ eksplozivne pajkce, slične onim v kampanji, ali prikličeš umetnopametne zaveznike, kamor sodijo tako vojaki kot manjši roboti. Ti pomagajo preobrniti tok bitke, a znajo koristiti sovragu, saj z njihovim ubijanjem nabira točke za priklic titanov. Vse to odklepaš in kupuješ z udejstvovanjem in ne pravim denarjem, kar je v teh mikrotransakcijskih časih prava osvežitev. Postopek za odprtje vsega pa je solidno dolgotrajen, mestoma celo dolgovezen. Je treba res na ta način odpirati barvne kombinacije in kamuflaže?

PREZRTI VANQUISH

Včasih pomislim, da sem čuden, ker hvalim igre, ki se slabo prodajajo. Nakar pomislim, da je Tanja Žagar popularna, Avtomobili pa se svaljkajo po malih kulturnih domovih, in dvomi v lasten dober okus izpuhtijo. Skratka, šest let tega je Sega izdala briljanten šuter Vanquish (J208, 88), ki je na izreden način zmešal filmsko ter igralno transformersko akcijo. Junak je nosil posebno obleko, ne, recimo ji Obleka, si zasluži, ki je zmogla oblikovati različne dele oklepa in je omogočala veliko gibljivost. V osnovi je šlo za cover shooter, toda če nismo hoteli tičati v zaklonu kot v Gears of War, nam ni bilo treba. Švignili smo po prostoru, kot bi bili na raketni deski, in aktivirali upočasnjeno odvijanje, med katerim smo nanizali serijo ubojev. Briljantna igra, ki žal ostaja le na xboxu 360 in ni nazajzdružljiva z XBO. Če le moreš, jo igraj. Biser.





Če smo že pri Tonetu – takle je izbirni zaslon za titane. Orožij ne moreš spreminjati, menjavaš pa lahko 'perke', na primer jedrsko eksplozijo po uničenju.



Ko s titanom razdeliš dovolj uničenja, dobiš pravico do uporabe najmogočnejšega napada. Na primer takegale megažarka ali pravcatega roja raket, ki zapolni nebo.



Titani, ki čakajo na pilota, imajo okrog sebe neprebojen ščit, da jih kdo ne ukrade. Vendar pa si tokrat sami ne morejo več obnavljati energije: v ta namen mora pilot izskočiti, pobrati baterijo in se znova vkrcati.

Robot robota luknjač

Dobro torej, da se imaš v multiju nadvse fino. Delno že zaradi same pilotske gibljivosti, ki omogoča spektakularne pregone, nindža uboje in neverjetne pobege v zadnjem delcu sekunde. Mrtev nisi takoj, marveč imaš po kasirani seriji nabojev drobec moči, da uideš in pustiš, da se ti energija samodejno obnovi. Če te ne zasledujejo, seveda. Potem je tu devetero nadmočno zasnovanih in razgibanih kart, od podeželske idile s širnimi ravnicami, ki so fantastične za robotske udare, do mestnih okolišev z ekspertno razporejenimi stavbami, ulicami, mostovi ter koridorji. S tem, da so avtorji že napovedali pritok svežih brezplačnih ozemelj. Najbolj pa suva tisti živalsko vznemirljivi trenutek, ko pridobiš pravico do priklica titana. Z neba kot strela v tla udari stotine ton težka kovinska pošast, ki dvigne oblak prahu, te zajame z orjaško roko in te posede vase. Halo ima *thirty seconds of fun*; Titanfall 2 pa *five seconds of awe*. Mogoče ti niti ni treba poklicati robota, vendar ga hočeš, ker je tako neznansko kul. Kdor je igral enico, bo občutil večji spektakel in popiljenost vsega, ter opazil, da je hodcev tokrat več. Natančneje šestero, od onega z mečem in prikrivanjem prek tankovskega ognjemetca do snajperja ter takega, ki je oborožen z rotirajočim topom. Vsak ima prednosti in pomanjkljivosti ter slehernega je moč do neke mere razviti.

Večigalstvo je privlačno, napeto in dogajalno ter ne vsebuje elementov, kot so CoDjevska bombardiranja. Umreš zato, ker si bil butast, ker si slab ali ker nisi dobro ocenil situacije, ne zato, ker so ti od nekod na glavo vrgli eksplozivno telo in se zdaj praskaš po razgaljenem goltancu, ne vedoč, kaj se je sploh zgodilo. V Titanfall ti ni treba vložiti na ducate ur, da bi pokapiral, kje si ga polomil. Je pa res, da je večigralstvo nekoliko ozko in brez inovativnih elementov. Ima niz modusov, od zavzemanja nadzornih točk prek služenja denarja do boja zgolj pilotov oziroma samo titanov in arenskega obračuna le dveh oseb, za kar je treba odšteti virtualne solde. Nima pa ničesar posebej originalnega, recimo da bi dva pilotirala enega štirinožnega mecha, ali morda, da bi nekdo deloval kot poveljnik voda. Dejansko so seznam načinov iz enice oklestili, kar prispeva k večji obljudenosti obstoječih, vendar lista ni več tako impresivna. Manjka denimo sodelovalni modus frontier defense, kjer si družno odstranjeval valove capinov in bi bil po mojem še vedno nadvse dobrodošel.



Ena markantnejših odprav v kampanji je naskok na bazo, kjer čuvajo napravo za uničevanje planetov. Med ladjami prehajaš tako, da te prijatelj robot meče. Res.



V notranjosti titana si povsem zaščiten, saj prednja stran ni steklena, temveč kovinska. Nanjo eksoskelet projicira sliko bojišča. Malo sem pogrešal retrovizor :).

Lajf ni fer, zato ga ustreliš

Glede na to, koliko ima TF2 ponuditi, je povsem nepravično, da ga je kupilo bistveno manj ljudi kot osrednja konkurenta. Čas izida je bil resnično neprimeren in do decembra so prodali manj izvodov kot prvenca, pa ta ni bil uspešnica in je bil narejen samo za PC in xbox 360. Vendar izdajatelj trdi, da stoji za franšizo, in je v dokaz tega že znižal ceno; v drugi polovici decembra to velja tudi za Slovenijo. Super: čimveč ljudi naj izkusi čare te streljanke, ki ima kaj pokazati na praktično vseh področjih. *Stand by for titanfall!*

***Sneti* se zavihti v novega prijateljčka Robija. Odslej se mu ne bo mogla upreti nobena ribja konzerva!**

87 **nadmočna gibčnost človeškega pilota ✔ surova mogočnost kovinskega robota ✔ brezplačna dodatna vsebina ✔ samosvoja, razgibana samotarska kampanja ... ✔ ... z monotonim začetkom in plitko fabulo ✖ nekoliko ozko večigralstvo brez titanskih presenečenj ✖**

Respawn / Electronic Arts za PC, PS4 in xbox one

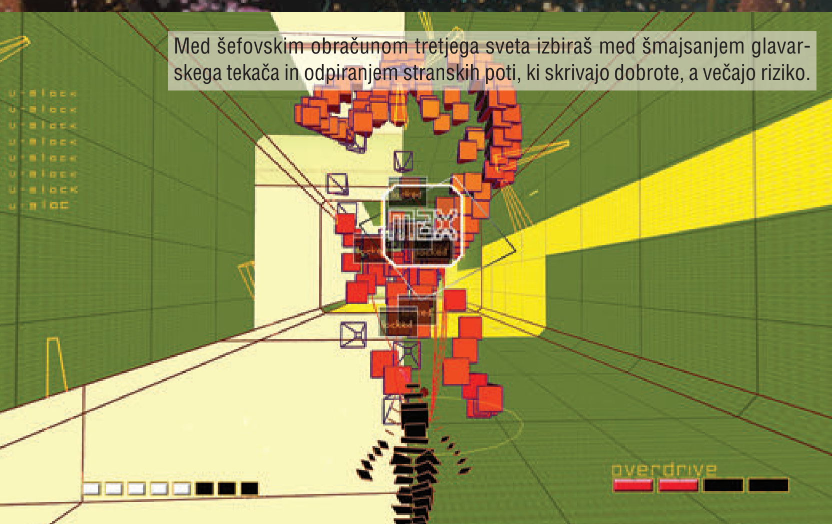


Peti svet je s kombiniranjem sivinskega okolja in črnordeče (post)industrijske sovražne zalege paša za oči. Stolpi se bodo umaknili le, če jih bom pošical.

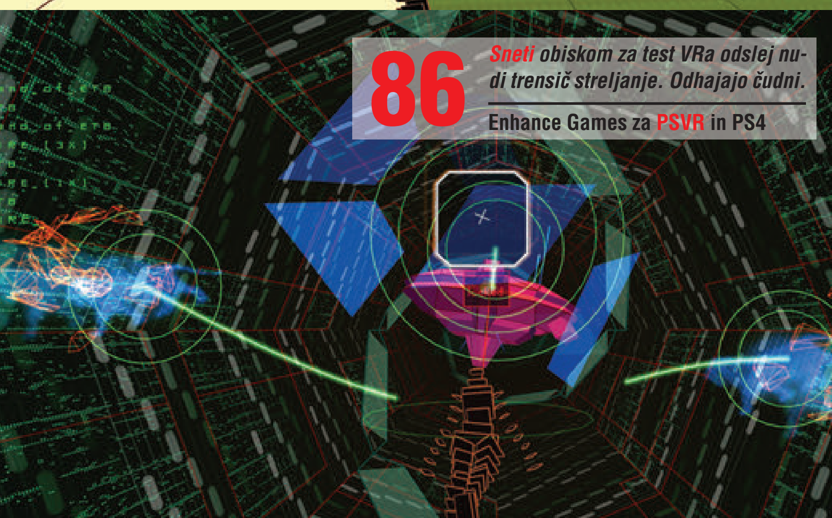


Nihanje življenjske moči kaže mutacija letečega avatarja. Sega od izpolnjenega poligonskega človeka na sliki do žičnate žoge, ki napoveduje skorajšnji krepot.

Rez Infinite



Med šefovskim obračunom tretjega sveta izbiraš med šmajsanjem glavarskega tekača in odpiranjem stranskih poti, ki skrivajo dobrote, a večajo riziko.



86 ***Sneti** obiskom za test VRa odslej nudi trensič streljanje. Odhajajo čudni.*

Enhance Games za PSVR in PS4

Enega temeljnih problemov iger za VR-naprave vidim v tem, da stavijo na izkušnjo, a jim manjka globine in dolgoživosti. Kul je, da se vzpenjaš na goro, letiš z orlom in delaš kot mehanik v garaži. A ko se občutek novotarije in prisotnosti umiri, ostane prazna lupina, ki te ne poji več. Šlemi za navidezno resničnost zato potrebujejo več izdelkov, kot je playstationov Rez Infinite, ki je v enaki meri udaren doživljaj in polnopravna igra. Taka, ki deluje brez vizirja, a z njim omogoči še boljše vživetje. Obenem je klofuta sodobnim avtorjem tovrstnih špilov, saj gre za nadgradnjo petnajst let starega naslova za dreamcast in PS2. Zaželeno prihodnost področju kaže retroigra!

Cortana, Siri, Eden

V kampanji se znajdeš v vlogi hekerja, ki se vštuli v omrežje prihodnosti, da bi resetiral njeno zablodelo umetnopametno skrbnico Eden. Na poti do nje v petih svetovih uničuje sovražnike, kot so virusi, in ruši ovire, kot so požarni zidovi. Okolici primerno junakovo vektorsko telo ne hodi, temveč v pogledu od zadaj leti, in sicer le po vnaprej določeni poti z minimalnimi odstopanji. Gre torej za pripadnico tračničnih streljank, ki igralcu zaupajo samo eliminacijo tarč, le da je cepljena s klasičnimi vesoljskimi šuterji. Sitnob se znebiš tako, da po ekranu vodiš merek, zadolžen za izstreljevanje raket. Če se z njim zadržiš na tarči, moreš vanjo poslati do osem izstrelkov, lahko pa bljuvaš posamične. Na enak način klatiš projektile, ki ti drvijo naproti.

Srce ni na ravni najboljših klasičnih šuterjev, vendar Infinite skriva mnogo shoot'emupskih čarov. Peterica okrajev se začne enostavno, saj je prvi izlet v črnino umirjen in kratek. A s tretjim območjem se hec neha, kajti tedaj postanejo naskoki kanalj bolj zagreti, šefi pa strupeni in večfazni. Pomeriš se z gromozanskim tekačem, sestavljenim iz ducatov koscev, in lanserjem rojev sulic. Marsikdaj je treba pogled zasukati, da uzreš ranljiva mesta in napadalna ustja. Če ti energije zmanjka, kar se ob nespretnosti pripeti kaj hitro, pa ne greš od zadnje nadzorne točke, marveč od začetka nivoja! Vključiti je moč modus brez smrti, toda Rez je v temelju orenk igra, ki uspeh meri z odstotki kompletiranja in točkovnim izidom. Istotako zahteva hitre reflekse in taktično odločanje, katero tarčo uničiti ob katerem času. Ponavljanje stopenj je nujno in igranja dosti več kot tista urica ali dve, dokler formalno trajajo.

Veder pod vedrom

Celotno igranje stopničko više stopi zaradi predstavitve. Letiš po elektronskih krajinah, oblikovanih z vektorskimi izohipsami in osnovnimi geometrijskimi liki, pri čemer se kamera redno premika, da imaš vtis dinamike. Okolje postaja vse bolj konkretno: iz črnine se mimo bliskajočih šintoističnih templjev prebiješ do megličastih industrijskih poljan, koder vznikajo tovarniški stolpi in nad katerimi se namesto virusov spreletavajo goseničaste križarke. Tako se spiše zgodba evolucije življenja do prehoda v drugačno obliko, na kar namiguje sčasoma budistično sedeči avatar. Nemalo filozofskih in religioznih drobcev je moč najti v psihadeličnem mimoletu, ki ga podkrepi izredna zvočna plat. House trance techno glasbeno podlago namreč dopolnjuješ z zvoki uničevanja, s čimer jo tako izpopolnjuješ kot ji daješ kontrapunkt.

Vse to izpade še za magnitudo bolje, če si nadeneš vizir PSVR. Prej omenjeni bežeči titan je zdaj velik ohoho metrov in se pne nad tabo kot nebotičnik, pri frčanju okrog digitalne trdnjave pa do nje dejansko občutiš strahospoštovanje. VR ima tudi praktično rabnost, saj gladko oziranje po globinski okolici ob neodvisnem merjenju olajša klatenje sovragov. Meriš lahko z joypadom, lizikama move ali kar z gledanjem. Najbolj veličastno se pod šlemom počutiš v dodatnem svetu, Area X, kjer nisi več pripet na tračnico, marveč se svobodno gibljeÅ¡ po prostoru, iščeš tarče in jih eliminiraš. Psihedelika tu zaradi nove estetike dodatno poskoči, saj namesto vektorjev izkusiš pršce delcev.

V neskončnost in čez

Cinično bi bilo reči, da Infinite ni nič drugega kot Rez HD z xboxa 360 z VR-podporo in prostogibalnim Area X, minus spletne lestvice in posnetki. Izostanek slednjih je obžalovanja vreden, prav tako manko resnejših inovacij: lahko bi dodali večigralstvo, ki ga ni v nobeni obliki, veščine, nove cepitve poti. Vendar bi s tem bržda pokvarili ljubljeno klasiko, ki jo z vsakim preigranjem bolj ceniš, sploh ko odkleneš dodatne načine, kot je namenski lov na točke. Kinectov Child of Eden je po mojem boljši špil, toda Rez je leta dobro prestal. Takisto gre posebej pohvaliti sanjavi dodatni nivo, ob katerega čudesih marsikdaj ostrmiš, in odličnost (PS)VR-doživetja, ki mu je tovrstni slog docela pisan na kožo. Nič – Infinite, ki digitalno stane 30 evrov, pokaže, da je bil Rez že spočetka igra za navidezno resničnost. Le da slednja tega še ni vedela.

GONNER

V vlogi brezobličnega mehurčka gibčno šibam po težko razločljivi dvodimenzionalni pokrajini. Spominja me na risbo, ki jo s čopičem naslika nadobuden otrok. S skoki se ogibam izstrelkom, za mano se podi rdeč zlobec, nakar zaslon napolni eksplozija barv. To je Gonner, zmešanica skakanja, streljanja in elementov roguelike. (Slednje praviloma pomeni proceduralno generirane nivoje in dokončno smrt.) Večje ploščadne kompleksnosti zaradi omejenega prostora sprva ni in bolj v ospredju je streljanje v slogu klasičnih streljačin s stranskim pomikanjem. Se pa nivoji sčasoma razširijo in manevriranje v vse štiri strani postane bolj raznoliko.



Nivo se izrisuje sproti, kar še potrdi igrin minimalistični značaj. Pomeni pa to tudi potrebo po previdnosti in presenečenja na vsakem koraku.

Sovražniki, kot so helikopterčki in demoni, so krvoželjni in se radi zapodijo naravnost vame. Če se jih odkrižam hitro, dobim rune, s katerimi lahko zamenjam opremo ali drago kupim ponovno oživitev. Sprva rokujem le z navadno puško, sčasoma pa naberem celo orožarno. S krepelom za veriženje izstrelkov denimo scvrem celo sobo nadlog. V hitrih, adrenalinskih obračunih so na voljo še predmeti za izhod v sili, ki dajo neskončno streliva ali razstrelijo polovico ekrana v raznobarvni ognjemet. Ko si izberem kolikor toliko v redu kombinacijo opreme, oddirjam proti packastemu šefu na koncu nivoja in upam, da me ne ugonobi, preden ugotovim njegovo Ahilovo peto.
Kot je v navadi v tovrstnih igrah, je bistvo v mnogokratnem vnovičnem preigravanju. A vseeno je bil prvi skozihod s slabe pol ure prekratek, nakar sem ugotovil, da sem videl pravzaprav vse, kar špil ponuja. Dodatno predrkavanje štirih stopenj je kljub kao naključno ustvarjanem svetu pretirano ponavljajoče se in pičlo v možnostih. Zato se h Gonnerju gotovo ne bom redno vračal redno, saj je suhoparen napram biserom roguelike žanra v slogu Spelunkyja, ki premorejo kupe pritiklin, orožij ter veliko bolj raznolikega izziva. ***Moho***

Raw Fury Games ● 9 EUR



Videz okolice in likov je sicer ekscentričen, a nedodelan in robat. Psihedelične eksplozije hitro škodijo preglednosti in povročijo marsikatero smrt.

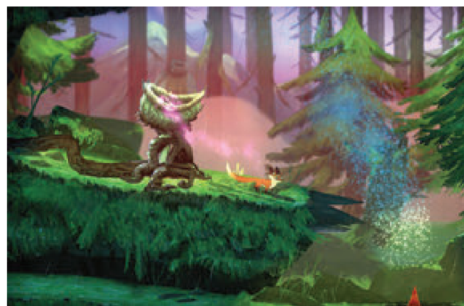
SEASONS AFTER FALL

Lisička ni vedela, kaj jo čaka, ko je zatavala v čarobni del gozda. Tamkaj se je izpod tal ravno prebilo čudežno seme in začelo iskati gostitelja. Želelo bi si bistrejšega in krepkejšega bitja, volk bi bil kot nalašč. Toda zvita zver bo morala zadostovati. Z združenimi močmi bosta odkrivala, kaj pesti hosto, in od štirih čuvarjev nabrala prav toliko koščkov letnih časov. A tam se bo pustolovščina šele dobro pričela!



To je eden od gozdnih čuvarjev, ki lisici dajo nove sposobnosti. Ni šefovska bitka, saj tepeža ni, kot tudi ne smrti. Vseeno pa se vedejo nekam čudno ...

Kleč miselne ploščadarice je menjavanje letnih časov, kar lahko obsedena lisica stori kadarkoli. Prijem ni nič novega, na pamet pade najmanj Giana Sisters: Twisted Dreams izpred nekaj let, kjer je bilo s pritiskom na gumb prav tako moč spremeniti deželo. V Seasons After Fall izvedba jemlje sapo zlasti na rovaš čudovitosti ročno naslikane pokrajine, ki se v trenutku izdatno spremeni. Pozimi zamrzne voda in sneži, spomladi dež napoji vodovje in rastje pozeleni, jeseni se razraste gobovje in zapiha veter, poleti nastopi suša. V prvi polovici so zagonetke lahke in pot jasna. Zdaj je treba spraviti k sebi rožo, ki zalije seme, iz katerega zraste drevo. Nato do luže spoditi raka, da nabrekne in ustvari novo ploščad, s tal spihati perje ali zamrzovati gejzirje, katerih višina se spreminja. Tovrstne zagonetke tvorijo večino početja, saj ni nikakršnega zbiralništva in boja – zverinica sploh ne more umreti!



Takšni lahkotni miselni orehi tvorijo levji (lisičji?) delež igranja. S priklicem pomladnega deževja se bo roža napila, nakar bo zalila poganjek.

Vsled pisane podobe, milozvočne muzike in nezahtevnega, a tekočega in užitkarskega skakalniškega mozganja je Seasons prijetno sproščujoča. Vsaj do drugega dela sedem ur dolge odprave, ko nastopi preobrat. Tedaj je konec vodenja za rokico in svet se odpre, s čimer dobiš dostop do bližnjic in številnih skritih kotičkov. A ker ni zemljevida, je preveč tekanja in izgubljanja, kar začne najedati. To pa zakisli lahkotno in luštno izkušnjico, ki bi bila drugače super tudi za malčke. ***Kavbojc***

Focus Home Interactive za PC ● 15 EUR

Druga pomlad



Miniaturen posnetek trideset let stare konzole in trikrat deset ancientnih špilov je vse, kar Sneti potrebuje, da jih vnovič šteje deset in tri. Tudi on postane del svetovne retronorije za pomanjšanim NESom.

Nikdar ne podcenjuj moči temne strani in sile nostalgije. Želja po vrnitvi v enostavnejše, lepše čase, ko nismo imeli skrbi ter kreditov in je bila prihodnost nekartirana cesta, gori v stotisočih. V HD-grafiko odete in drugače modernizirane izpeljanke starih iger se prodajajo dobro, za med pa gredo tudi replike sistemov včerajšnjika. Teh ne manjka, od ZX spectruma vege v obliki joypada s štirimi ne-radirkami (ne-zaslišano!), ki zdaj čaka na ročno izpeljanko, do raznoraznih konzol, v katere so stare firme ali novi licenčni najemniki zapekli na ducate starodavnih igric. Na ta način smo obujeno ugledali Segina mega drive in master system. Zdaj je h koritu pristopil Nintendo, ki že itak kuje novce s prodajo minulih uspešnic v Virtualni konzoli za wii, wii U in 3DS. Manijo po vrnitvi v preteklost so izkoristili s pomanjšano, enonamensko inačico svoje zastavonošne konzole osemdesetih: NESa.

Čarobna šatulja

Človek bi pričakoval škatlo epskih razsežnosti po zgledu izvirnika, toda kjotski oblikovalci so ubrali nasprotno smer. Medtem ko originalni nintendo entertainment system meri 25 x 20 centimetrov, novinec upraviči 'mini' v nazivu, saj ga je skupaj pol manj. Velik je toliko kot nekaj škatlic za cedeje, zloženih ena na drugo, in temu ustrezno peresno lahek. Zategadelj je neslišen in se le malo greje. Tej priročnosti je ustrezno delovanje, saj ni treba drugega, kot da priključiš priložena kabel HDMI ter joypad in poskrbiš za napajanje potom kabla micro USB. To opravi bodisi telefonski polnilnik bodisi kar televizor, adapter pa ni priložen.
Gumb za vklop, ki ima enak dvostopenjski klik kot izvirni, te postavi v edini meni, od koder zaganjaš vdelane igre. Teh ni in jih ne bo mogoče dopolnjevati z lastnimi ali dokupljenimi z interneta. Mini nima mrežnega vmesnika ali reže za kartice, pokrov reže za module pa je lažen, tako da pozabi na vtikanje tisočevrskih izvodov redkih NESovih kartuš ali vnašanje romov iz spletnih odlagališč. Takisto z njim ne boš povezal pištole, robotka R.O.B.a in ostale NESove periferije. Razen izbiranja iger sta v meniju na razpolago še dobrodošlo enkratno shranjevanje položaja ob stisku tipke za reset (ko ga včitaš, se izbriše) in jerbas nastavitev prikaza. Tu biva simuliranje katodnega televizorja, ki je na višjem nivoju, kot ga poznamo iz programskih emulatorjev, saj je učinek subtilnejši od vidnih črt, cvetočih robov in neonskih barv. Sporočilo ob tej ohrnosti je jasno: ne stikaj, marveč igraj!



Vsaka igrica ima štiri prostorčke za shranjevanje položajev. To storiš tako, da stisneš gumb za reset na konzoli ('NES Fit'!) in sličico premakneš v zeleno vrzel. Ko jo naložiš, se izbriše.

Barvina sivine

Pri desetletja starih titulah vedno obstaja precejšnje tveganje, da bodo rožnata očala otroških spominov kmalu razpokala in oči bodo uzrle resnico: za današnje pojme so ti stari špili slabi do obupni. Sam sem si s poganjanjem raznih Match Dayev z mavrice ugonobil številne lepe memoare. Tega sem se bal tudi pri NESu, vendar me je napravica pozitivno



Največ pogledov pravzaprav ne privleče konzolica, temveč za dlan velika replika izvirnega joypada. Ne le, da je presenetljivo udobna, ob igranju ustvari prav posebno, neprekosljivo prvinsko vzdušje.



Nastavitve obsegajo simuliranje katodnika za instantno povečanje dioptrije, 4 : 3 z malce raztegnjeno sliko in pixel perfect. Na fotografiji se tudi lepo vidi 70-centimetrska kratkost joypadove žice.



Ponos kolekcije je še vedno ena najboljših ploščadnih iger vseh časov, Super Mario Bros 3. Očarljivo barvita in stilizirana grafika se ni prav nič postarala, skalpelsko precizni nadzor in fantastično raznoliki nivoji pa navdušujejo iz minute v minuto.



NES, KAJ JE TO?

Za nintendo entertainment system morda še nisi slišal, toda ravno ta siva škatla je ena bistvenih kretnic v razvoju področja videoiger. Zgodba o njem gre takole. Leta 1983 se je pripetil znameniti 'videogame crash', ko se je ameriški trg z napravami za elektronske špile kratkomalo sesul vase. Na policah se je znašla pretirana količina betežnih iger in sistemov, ki niso v ničemer inovirali. Iz tega obdobja denimo izvirata Custer's Revenge, kjer je bilo dejansko treba posiliti Indijanko, in E.T., ki so ga sprogramirali v mesecu in pol. Na neki točki je bilo ljudem dovolj in v skladiščih je ostalo na stotisoče modulov z igricami za atari 2600, intellivision in ostalo konzolno tovarišijo. V praznino so vstopili hišni računalniki, najbolj spektakularno pa NES, ki ga je Nintendo razvil iz japonskega modela famicom. Reč z ločljivostjo 256 x 240 in petkanalnim zvokom je bila strojno sposobna, tako da je dokaj normalno poganjala predelave z avtomatov. Njen joypad s križcem in dvema gumboma je bil takoj dojemljiv in učinkovit, imela je maskote, kot je sloviti Mario, predvsem pa je nad kvaliteto špilov bedel Nintendo. Po NESovi zaslugi si je trg videoiger kmalu opomogel, dočim so konzole prodali dobrih 60 milijonov. Za podrobnejšo zgodbo prečitaj Sago o plastiki in dlakah v Jokerju 149 (id 2128).

presenetila. Vsebuje sicer delež ne najbolje postaranih zadev. Prvi Final Fantasy je omejen in beden, primitivni washingtonski fuzbal Tecmo Bowl je vdelan zato, da so Američani veseli, in čisto prvi Mario brez 'Super' je zgolj ostanek zgodovine. Namesto teh bi lahko dali Bombermana, Metal Gear, Dragon Warriorja, Duck Tales, Mother ... Vendar je nabor vobče dober in levjedeležno sega od solidnic do biserov. Če seveda razumeš prvinsko naravo vseh teh iger, ki poudarjajo spretnostno zabavo in ne kinematografskosti ter zgodb.



Ghosts 'n Goblins je uradno ena najtežjih iger vseh časov, saj vitezka prvi udarec številnih krvoločnih nasprotnikov sleče iz oklepa do gat, naslednji pa ga pokonča. NESova konverzija z avtomata je gut in če hlepiš po mazohističnem oldskulerstvu, je to to.

Klasike tipa Super Mario Bros 3, Mega Man 2, Metroid, Castlevania, Punch-Out, Gradius, Ninja Gaiden in Legend of Zelda se igrajo briljantno in posedujejo pikslast šarm, ki se ga leta niso dotaknila. Močno se pozna, da je Nintendo zagotavljal kakovost in da je bil NES dokaj zmogljiv onegaj. Atarija 2600 je peljal scat, saj je bil nekje na ravni dražjega računalnika commodore 64. Predelave z avtomatov so zaradi tega dosti verne izvirnikom tako glede zunanjosti kot akcije, naj gre za Galago, Pac-Mana, Bubble Bobble ali Donkey Konga. Takisto zobu časa uspešno kljubujejo manj znani izvirni projekti, denimo superiorni večigralski Baloon Fight, dirkaški Excitebike, skakalni Ice Climber ter raziskovalna Kid Icarus in Kirby's Adventure. Med skrite bisere pa gre šteti zeldaščino StarTropics z odraščajočim fantom v glavni vlogi. Tri četrtine vsebine je prav dobre, dočim sta kompleksnost mehanik v Metroidu ter nelinearnost prve Zelde lahko za zgled marsikakšnemu zdajšnjemu špilu. Po tridesetih letih! Saj gre za retro, vendar za takega najžlahtnejše sorte.



Kot še dosti špilov v mini NESu je Excitebike videti kot sveta preproščina, v kateri z motociklom zgolj pičiš desno. Toda ko se trudiš loviti časovni rekord, je treba dvokolesnik pri skokih filigransko natančno uravnavati. Vez z Deluxe Ski Jumpom je očitna.

Nos v teveju

K vtisu svoje doprinese visoka kakovost emulacije. NESove igre na wiiju in wiiju U niso oponašane zares dobro, predvsem slednji ima čudno zamolkle barve. Minič čez HDMI dostavi kot nož ostro, *pixel perfect* sliko z živimi barvami, ki razkrije na katodnikih nevidene detajle, na primer animirane obraze duhcev v Castlevaniji. Kdor je NES igral na starem teveju, bo doživel razodetje. Podobno velja za čiptunasti zvok, s katerim se je dalo ustvarjati presenetljivo zanimive učinke in zamotane melodije. Današnja hi-fi oprema mu podeli nepričakovano moč in čeprav zvočna slika ni tako bogata kot pri legendarnem Commodorejevem čipu SID, so v retru uživajoča ušesa pobožana in razvajana.
Taiste ravni zvoka in slike si seveda deležen, če uporabljaš računalniški emulator. Vendar je miniaturizirani NES namenjen rabi v dnevni sobi, kjer ima redkokdo PC. Spremlja pa ga nepogost in sladokusen igrator: replika pravokotnega kontrolnika iz leta '86, na katerem sta samo digitalni križec in dva gumba – za 'skok' in 'strel', kar terja večina iger. Videti je grozljivo neudoben, a sploh ni. Z njim sem kljub nemajhnim šapam brez karpalnih in digitusnih težav več ur igral najraznoterejše naslove. Za desetaka lahko dokupiš še enega za udejstvovanje v večigralskih titulah, kot je Double Dragon 2, ali priključiš wiijeva classic ali pro controller. Mimogrede, ker je priključek enak, je moč NESov joypadič uporabiti za Virtualno konzolo na obeh wiijih. Ima pa stvarca žal pomanjkljivost: čudaško kratek kabel. To pomeni, da moraš imeti bodisi konzolico blizu sebe in dolgo HDMI-žico, bodisi sedeti čisto blizu teveja, bodisi kupiti podaljšek. Bržda je hotel Nintendo poustvariti deški občutek, ko smo zgrbljeni kampirali dvajset centi od ekrana na tleh dnevne sobe. Vendar je dandanes to precej zoprno, tako kot manko softverskega reseta.



Gradius (ime izvira iz angreškega zapisa besede gladius, starorimski meč) je dostikrat spregledani, a uživantski starošolski šuter. Več ikon kot pobereš, močnejši si, a smrt te oropa vsega. NESova konverzija je boljša kot večina računalniških.

NESsun dorma!

Težko je verjeti, koliko prvovrstne zabave je sposobna pričarati taka zadevica, naj sam igraš njene razprostranjene arkadne avanture ali povabiš prijatelja na seanso Baloon Fighta, ki se mahoma zavleče pozno v noč. Naj bo joypadov kabel še tako kratek, mini NES je mana z neba za osebe z retrožilico, ki niso do grla založene z emulatorskimi verzijami. Ob tem 70 evrov ni strošek, ki bi prehudo udaril po denarnici. Pri nas doma je reč instantno očarala več generacij in spolov! Jo je pa težko dobiti, saj je Nintendo omejil produkcijo začetne serije (na police vnovič pride januarja), s čimer so povzročili razprodanost in okrepili poželjivost. Obenem je zacvetel trg z neuradnimi dodatki, od podaljškov kabla prek brezžičnih joypadov do prenašalnih torb. Zanimivo, da tako povpraševanje vlada v Evropi, kjer so prodali bistveno manj NESov kot v Ameriki; miniči so razprodani celo v Sloveniji. Hja, nikdar ne podcenjuj sile nostalgije. Nintendo je vsekakor ne!



Nadmočno zabavna pretepačina Punch-Out ostaja sveža kot jutranja rosa. Z ogibanjem, blokiranjem in udarci v pleksus in po gofljih je treba premagati niz svetovno komičnih nasprotnikov, ki tvojega malega boksarja vse huje kaznujejo. Švic na kubik!



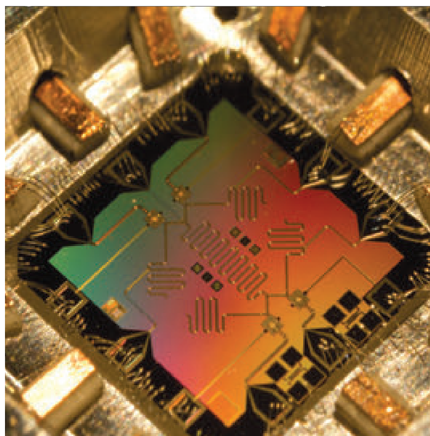
NASLEDNIKI NIČEL IN ENIC

Moorov zakon izgublja sapo, kajti inženirji pri miniaturizaciji procesorjev že strgajo po spodnji meji, kjer fizikalni učinki kvantnega sveta otežujejo njihovo delovanje. Ampak te muhaste lastnosti bo znalo človeštvo kmalu obrniti v svoj prid in bo na njihovi osnovi zgradilo nov rod superzmogljivih računskih strojev. Aggressor oriše kvantno računalništvo, ki utegne poganjati našo prihodnost.

"Iniciativa si prizadeva Evropo postaviti na čelo druge kvantne revolucije, ki se v tem trenutku odvija po svetu in bo ključno vplivala na napredek znanosti, industrije in družbe." ... "Prej neizkoriščene vidike kvantne teorije bomo kmalu uporabili v tehnologijah z daljnosežnimi posledicami za človeka, kot so varna informacijska omrežja, natančni biomedicinski senzorji in v srži novi modeli računalništva. Njihovo uvajanje je ogromnega strateškega pomena za neodvisnost in varnost Evrope. Vlade in največja podjetja, vštevši Microsoft, Google, Intel, Toshibo in IBM, že izdatno vlagajo v odklenitev tega potenciala."

Udarne besede so vzete iz Kvantnega manifesta, ki ga je Nizozemska predstavila letošnjega maja na dogodku Quantum Europe: A New Era of Technology v Amsterdamu. Na njem je skupaj z Evropsko komisijo razgrnila namero o milijardo evrov vrednem programu raziskovanja kvantnih tehnologij, ki bi ga pognali čez dve leti. Slišati je smrtno resno in poleg so najvidnejše informacijske firme. Toda kaj je ta druga kvantna revolucija, ki naj bi bila v teku? Kaj so te 'kvantne tehnologije'? Mar je to nanotehnologija, o kateri smo pisali v številki 266, ali kaj drugega? Mar ne velja tisto popularno mnenje, da kvantni fizikalni pojavi, ob katere trčimo pri zelo majhnih razdaljah okoli milijardinke metra (nanometru), tvorijo svet težko dojemljivih čudnosti? Zdaj pa pravijo, da jih bo moč koristno uporabiti za nov rod računalnikov?

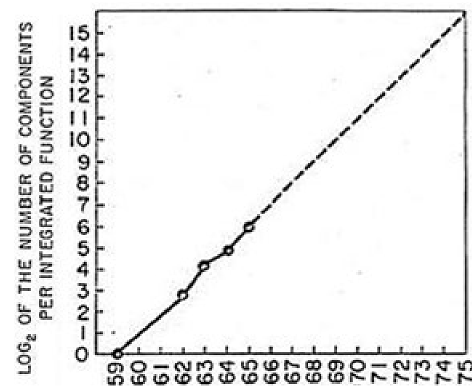
Kvantno računalništvo ni nov pojem, saj je v idejno teoretični obliki vzniknilo že pred več kot tridesetimi leti. Dejansko izkorišča pojave, ki jih opazimo šele pri velikostnih redih posameznih atomov. To so zanimivosti, kot so prepletenost, superpozicija in druge značilnosti nadvse majhnega. Kvantni računski stroji bodo drugačni od današnjih digitalnih, saj ne bodo preračunavali v dvojiškem zapisu, marveč s kompleksnejšimi vrednostmi. Obetajo se bliskoviti dešifrirni mehanizmi in brzinske simulacije naravnih pojavov, v primeri s katerimi bodo one na današnjih meteoroloških superračunalnikih videti kot igračkanje z abakom. A nismo na cilju in nekateri odgovori se še izmikajo. Posledično je področje polno netočnosti, ki jih velja razjasniti, če želimo razumeti napovedane premike. Dobro se pripni, saj sledi potep po eni najtežjih tehnoloških tematik, ki utegne čez čas močno krojiti naša življenja.



Kvantni čipi so zaenkrat še zaprti v laboratorijih, toda njihovi osnovni principi delujejo. Od tu dalje je naš izziv povečati njihovo računsko moč na raven, ko bodo presegli obstoječe stroje.

Digitalni temelji modernega sveta

Osnova današnjega računalništva je dvojiški zapis, torej ponazoritev vsega z ničlami in enicami. To sta vrednosti, ki ju lahko zavzame osnovni gradnik digitalne informacije, bit. V procesorjih ju predstavljajo ravni električne napetosti, s katerimi žonglirajo logična vrata, sestavljena iz polprevodniških stikal, tranzistorjev. Na tej osnovi delujejo računalniki od sredine prejšnjega stoletja, ko so tranzistor izumili. Poglavitni način krepitve računalnikov je miniaturizacija, saj lahko stikala v manjši obliki preklapljajo hitreje in jih na isti čip spravijo več. Pred petnajstimi leti so pentiumi s 180 nanometrov velikimi elementi šibali s poldrugim gigahercem, današnji s 14-nanometrskimi tranzistorji pri štirih in pol. Mi imamo zato v igrah več sličic na sekundo. To dinamiko opisuje Moorov zakon, ki pravi, da se gostota tranzistorjev v čipih podvoji na dve leti.



Izvirno obliko Moorovega zakona, ki je tu predstavljena z logaritemskim grafom števila elementov čipa v odvisnosti od letnice, so do danes že nekajkrat posodobili. Ozri se na vedež v številki 264.

ŠNELKURS KVANTNE MEHANIKE

V šolah nas učijo gibanje predmetov opisovati z newtonsko fiziko. Za vsakdanje razmere, kot je prosti pad žogice ali vožnja avtomobila po klancu, tak način povsem zadošča, vendar Newtonove enačbe odpovedo, ko se bližamo zelo visokim hitrostim ali se spustimo v sredico materije prav do atomov. V prvem primeru se moramo zateči k Einsteinovim teorijam relativnosti, v drugem pa h kvantni mehaniki, vedi, ki opisuje interakcije osnovnih delcev.

Paketki energije

Da s klasično fiziko v določenih primerih ne štima vse, so slutili že v 19. stoletju. Pri sevanju črnega telesa, ki vsrka in izseva vso svetlobo, je Nemec Max Planck leta 1900 presenečeno dognal, da se mu enačbe izidejo samo, če v njih privzamemo, da telo sevalno energijo prejema in oddaja v majhnih diskretnih paketkih in ne zvezno, kot so menili dotlej. Tem enotam je rekel energijski kvanti. Oziroma tedaj še 'kvante', kakor je slišal govoriti kolege, kot je bil von Helmholtz. Slednji je bil obenem zdravnik in ti so kvante povzemali iz latinskega quantus, kar je pomenilo 'nekoliko' v smislu količine nečesa. Skozi delo Plancka in sodelavcev se je izraz naposled v fiziki udomačil za poimenovanje majhnih diskretnih količin.

Kvantizacija energije je bila za tiste čase neintuitivna zamisel, ki jo je okolica sprva zavračala. Tudi Plancku je bilo z njo nelagodno živeti. Nakar je prišel stric Einstein in jo, ne meneč se za pomisleke, leta 1905 uporabil za razlago pojava fotoefekta. Pri njem svetloba, ki pada na prevodno snov, v slednji povzroča električno napetost, česar dotlej niso znali razložiti. Einstein se je domislil, da bi svetlobo ponazoril s kvanti (pozneje so dobili naziv fotoni), ki se zaletavajo v elektrone v prevodniku in jih izbijajo, s čimer pride do električnega toka. Za to genialnost je dobil Nobelovo nagrado.

Kvantiziranost energije je imela daljnosežne posledice. V začetku dvajsetega stoletja so si fiziki belili glavo z zgradbo atoma. Menili so že, da se elektroni okoli atomskega jedra gibljejo po nekakšni krožnici. Toda pri tem bi morali s sevanjem izgubljati energijo in slej ko prej pasti proti jedru. Vemo pa, da so atomi obstojni. Dilemo je leta 1913 razrešil mladi Danec Niels Bohr, ko je dejal, da elektroni zaradi kvantizirane vrtilne energije ne morejo sevati po mili volji, marveč zgolj v določenih kvantih, zaradi česar se atomi ne sesedejo sami vase.



Erwin Schrödinger je bil Avstrijec, razvpit po tem, da je živel z dvema ženskama. No, za njegova odkritja je bilo bolj važno, da je delal v celinski Evropi, ki je dala temelje kvantne fizike.

Valovna mehanika

Bohr je kvantizacijo naposled prerinil v takratni znanstveni mainstream. A ni si mislil, da bodo kasnejši izsledki še bolj divji. Leta 1923 je Francoz Louis de Broglie prišel na še eno noro zamisel. Trditev o kvantizaciji svetlobe je obrnil in porekel, da lahko na snovne delce, kot so elektroni ali celo nogometna žoga, morda obesimo podatek o valovni dolžini. Na presenečenje vseh so trditev nekaj let zatem potrdili, in sicer tako, da so tok elektronov poslali skozi ozko režico. Pri tem niso poleteli skoznjo kot običajni snovni delci, marveč so se uklonili – kot se svetloba okoli vogala. Torej kot valovanje. Ta razvpita dvojnost val-delec pravi, da se vsi objekti obnašajo včasih kot valovi, drugič kot delci. Tudi ti in jaz, le da je najina valovna dolžina tako ogromna, da to nikdar ne pride do izraza. Pri majhnih delcih pa je takšne velikosti, da vpliva na njihovo obnašanje. Ta sklep je naposled napeljal Wernerja Heisenberga in Erwina Schrödingerja, da sta oblikovala enačbe valovne mehanike, ki opisujejo gibanje delcev v kvantnem svetu. Schrödingerjeva enačba (desno), ki jo je možakar zapisal leta 1926, je rodila moderno kvantno fiziko.

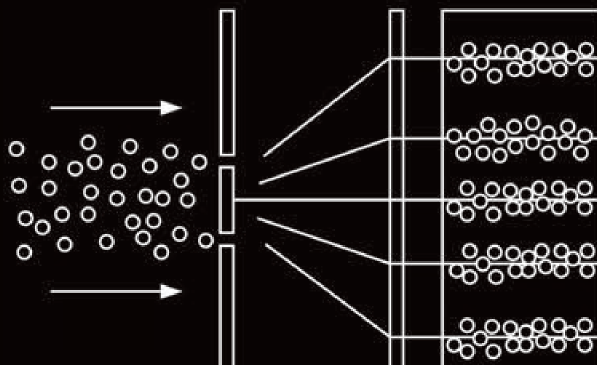
V valovni mehaniki delca, kot je elektron, ne opišemo s koordinatami kot v Newtonovi fiziki. Tu je zapisan v obliki valovne funkcije *psi*, ki je podobne oblike kot opis valov na vodi. A to je le računsko orodje in si ne smemo predstavljati, kot da je v resnici prav takšen val! Le verjetnost, da ga bomo našli na neki točki, je sorazmerna z amplitudo valovne funkcije. Kvantna fizika je pač na moč abstraktna in njene postulate si je težko stvarno naslikati. Namesto tega je treba zaupati enačbam, četudi so videti neintuitivne. Prva hecnost, ki iz valovnih enačb sledi in jo je zaznal Heisenberg, je načelo nedoločenosti. Kvantnemu delcu ne moremo hkrati natančno določiti lege in hitrosti. Druge so še bolj odpuljene. Kvantno tuneliranje je denimo pojav, ko se delec v redkih primerih spontano pojavi na drugi strani trdne prepreke, kar izrabljamo v tunelskem mikroskopu.

Kolapsi svetov

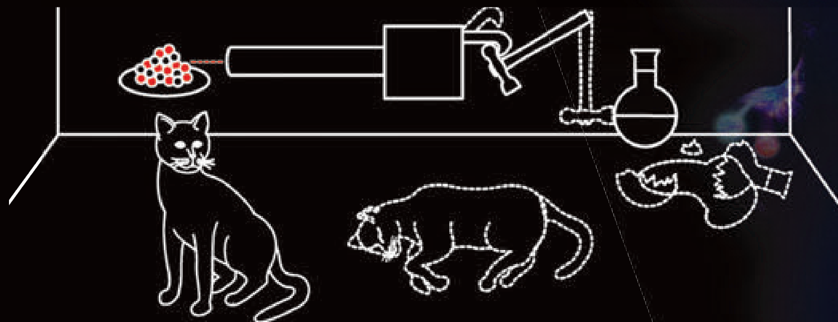
Načelo nedoločenosti sicer dostikrat zamešamo s principom opazovanja oziroma meritve, čeprav to nista isti stvari. Opazovanje se tiče dejstva, da vsakič, ko pokukamo med kvantne objekte, te nepopravljivo zmotimo. Najbolj znani praktični primer tovrstnega pojava je poskus s curkom elektronov skozi dvoje bližnjih rež. Dokler snop nemoteno pada na ploščico z režama, se na zaslonu za njo izriše slika, kot da potuje skozi obe reži hkrati. Če pa želimo po vsej sili dognati, skozi katero dejansko gre, in na eno postavimo detektor, se slika nenadoma spremeni in curek potuje le še skozi eno!

Tako je zaradi pomembne značilnosti valovnih funkcij, da jih za opis stanja kvantnega sistema (v tem primeru toka delcev) dobimo s seštevkom ali superpozicijo vseh možnih stanj tega sistema. Takrat je sistem v vseh možnih stanjih hkrati! Ko pa ga zmotimo z meritvijo, pride do tako imenovanega kolapsa valovne funkcije v eno samo stanje. Kako si ta pojav razlagati, je v fiziki velika diskusija, ki se je lotevajo tako imenovane interpretacije kvantne mehanike. Še danes ima največ privržencev köbenhavnška, ki pravi, da sistemi pred meritvijo dejansko nimajo določenih vrednosti in jih vanje prisilimo z meritvijo. Med alternativami je tista o mnogih svetovih, ki pravi, da vsako mogoče stanje odraža lasten vzporedni univerzum. Njen pristaš je denimo oče kvantnega programiranja David Deutsch.

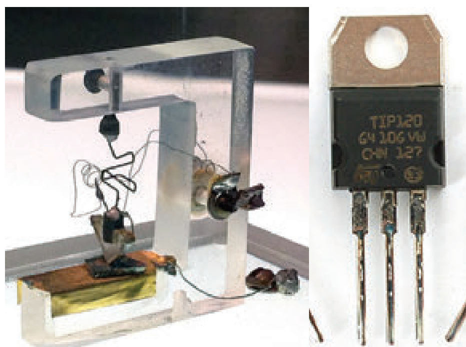
$$\left[\frac{-\hbar^2}{2m}\nabla^2+V\right]\Psi=i\hbar\frac{\partial}{\partial t}\Psi$$



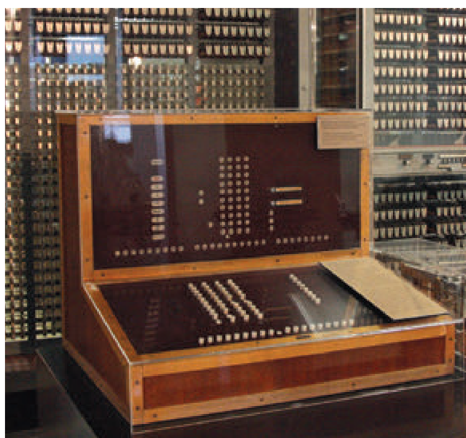
Curek delcev, kot so elektroni, se pri poti skozi režo ukloni. Če imamo na ploščici dve reži, se uklonjena snopa za njo seštejeta (temu pravimo interferenca) kot dvoje valov na vodni površini.



Schrödingerjeva mačka je navidez paradoksalni miselni eksperiment, ki si ga je možakar leta 1935 izmislil za predstavo superpozicije. V škatlo z živo mačko zapremo strup, ki ga sproži morebitni razpad radioaktivnega vzorca. Da jedro razpade, je natančno 50-odstotna možnost. Za opazovalca je zaradi te naključnosti mačka hkrati živa in mrtva, dokler škatle ne odpre.


Na levi je replika prvega tranzistorja, kot so ga zložili Bellovi inženirji in kasnejši nobelovci John Bardeen, William Shockley ter Walter Brattain. Zraven je le nekaj let mlajši, a že krepko manjši bratec.

Toda pomanjševati se ne da v nedogled. Snov našega univerzuma sestavljajo atomi, ki jih s klasičnimi postopki na neki stopnji ni mogoče več razdeliti. Ne moreš napraviti pretikal, manjših od molekul materiala, kar je nekje pri nanometru. Fizikalni zakoni kvantnega sveta nam zaenkrat onemogočajo, da bi na primer gradnike atoma, kot so elektroni, uporabljali za klasično digitalno preračunavanje. Načelo nedoločenosti pravi, da ne moremo istočasno natančno poznati hitrosti in položaja tako majhnih delcev, s čimer omejuje naš nadzor nad njimi. Ko ne veš, kje tvoji biti so in kaj počno, ti ne koristijo več. Čeprav bi znali kot tranzistorje uporabiti posamezne atome, bi Moorov zakon lahko veljal najdlje do okrog leta 2030.
V resnici se težave zaradi kvantnih muhavosti pojavijo veliko prej. Že danes se inženirji pri razdaljah nekaj ducatov nanometrov soočajo z uhajanjem elektronov iz vodnikov in motnjami. Posledica so tako imenovani parazitski tokovi, ki povzročajo toplotne izgube, in šum, ki množi računske napake. V praksi to vidimo v povečanem gretju čipov, ki je omejilo takte, saj se ti že nekaj let ne dvignejo nad pet gigahercev. Nekaj časa so Intel, AMD in druščina probleme še obhajali z večjedrnostjo, izboljšavo računskih ukazov in drugimi rešitvami. Toda ko je lani Intel pojasnil, da je konec s strategijo tik-tak, ki je bila zadnje desetletje osnova njihovega razvoja procesorjev, je dokončno postalo jasno, da se je napredek upočasnil. *"Danes imamo razmerje podvojitve števila tranzistorjev na dve leti in pol,"* pravi Intelov šefe Brian Krzanich.

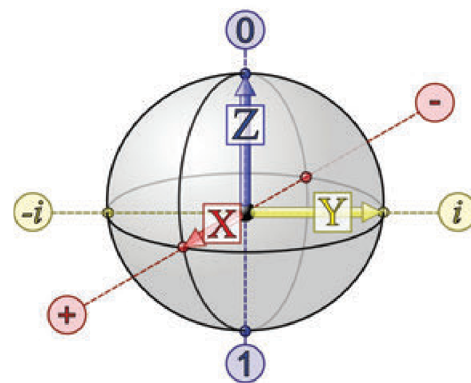

Eno prvih računal, zuse Z3 iz štiridesetih let prejšnjega stoletja, so tvorila električna stikala, ki so preklapljala do desetkrat na sekundo. Nacisti so jih uporabljali za analizo nihanja letalskih kril.

Novi biti

Vendar ne smemo zaključiti, da so kvantno-fizikalni pojavi samo nadloga. Veš, kje vse nam že dolga leta pomagajo? Dolgujejo jim atomske ure, ki so osnova za globalno navigacijo. Laserji za branje plošč-kov in optične povezave. Magnetno-resonančno slikanje, ki odkriva telesne okvare, preden jih zaznamo drugače. Pa elektronski in tunelski mikroskopi, ki so osnova preiskovanja materialov. Za vse to se imamo zahvaliti kvantni fiziki. Ni vrag, da ne bi teh principov znali uporabiti v računalništvu! Leta 1981 je sloviti ameriški fizik Richard Feynman zatrdil, da klasični digitalni računalniki nikoli ne bodo zmogli v celoti simulirati kvantnih pojavov, in predlagal idejo kvantnega računalnika, ki bi bil tega zmožen. Štiri leta pozneje je David Deutsch z Univerze v Oxfordu zastavil prvi teoretični opis univerzalnega kvantnega računalnika in zakoličil področje, ki si vse od tedaj silno prizadeva takšen stroj dejansko sestaviti.


David Deutsch je sestavil prvi kvantni algoritem in zasnoval logična vrata, ki bi ga poganjala. Zanimal ga je tudi razvoj sveta in zakonov narave širše, o čemer je spisal dve poljudnoznanstveni knjigi.

Kvantna informacijska teorija sloni na zapisu podatkov s kvantnimi biti ali kubiti (qubit). Ti se od klasičnih bitov ločijo po tem, da lahko poleg diskretnih vrednosti nič in ena zavzamejo kvantno superpozicijo teh dveh stanj, kar neposredno odraža obnašanje zelo majhnih delcev, kot lahko prebereš na prejšnji strani. Tega ne gre razumeti, da vrednosti nihajo med 0 in 1 ali da so nekje vmes. Kvantno superpozicijo moramo razumeti tako, da je kubit v neopazovanem stanju 0 in 1 *hkrati* (podobno kot ona mačka, ki jo vsi zapirajo v škatlo). Ta lastnost s številom kubitov v zaprtem sistemu raste. Par dveh kubitov je v superpoziciji štirih stanj, ki jih lahko zasedeta dva klasična bita – torej 0,0; 0,1; 1,0; in 1,1. Trojica treh kubitov je v superpoziciji osmih stanj in tako dalje: n kubitov je torej v superpoziciji 2n stanj.
V bistvu moraš razumeti zgolj naslednje: ker je tak kvantni sistem v vseh teh stanjih hkrati, se računske operacije izvajajo nad vsemi temi stanji hkrati, čemur pravimo kvantni paralelizem. Klasični digitalni računalnik pa mora operacije izvajati eno za drugo! In ker število možnih stanj raste eksponentno s številom kubitov, na enak način raste moč kvantnega abaka. Zaradi tega njihovo zmogljivost zaenkrat ponazarjamo s številom kubitov, ki jih obdelujejo. Na koncu pride še en nadvse važen korak, ki je značilen zgolj za to sorto naprav: meritev. Ta je namreč nepovratna, saj poruši valovno funkcijo in kubite potisne iz superpozicije v diskretne vrednosti, ki jih nato preberemo v klasičnem binarnem zapisu.



Vse možne vrednosti kubita nam grafično ponazori tako klicana Blochova sfera. Če sta vrednosti 0 in 1 vektorja, mora vsak možni seštevek njunih verjetnosti vselej kazati na površino te krogle.

Umetnost algoritmov

Kako pa vemo, da se bo superpozicija vseh mogočih vrednosti, ki gre skozi operacije, na koncu 'podrla' v pravo rešitev? V ta namen moramo operacije z logičnimi vrati postaviti v pravo zaporedje ali tako imenovani kvantni algoritem. Končna sekvenca je odvisna od raznih verjetnosti in naloga snovalca takega algoritma je, da ga zasnuje na način, da bo pravilna rešitev imela največ verjetnosti, da jo izmerimo. To je dokazano mogoče in pomeni, da se v praksi računanje nekajkrat ponovi, nakar največkrat dobljeno rešitev preverimo z navadnim računalnikom. Za primere, ki zahtevajo rabo kvantnih naprav, je to še vedno mnogo hitrejše od klasične digitalne poti. Iz tega je razvidno, da bo sestavljanje vezij kvantnih računalnikov in programiranje zanje za stopnjo zahtevnejša naloga od tiste na današnjih pecejih.
Uspešni kvantni programski postopki so pomembni izumi sami zase. Za enega najbolj elegantnih velja Shorov algoritem za faktorizacijo celih števil, ki ga je ameriški matematik Peter Shor podal leta 1994. Z njim je moč najti vsa praštevila, ki so delitelji danega naravnega števila. To je izjemno pomembno za varovanje podatkov, saj se mnogi šifrirni algoritmi, kot je RSA, zanašajo ravno na dejstvo, da je faktorizacija zelo velikih števil za digitalne računalnike presneto trd oreh. Če bi dali število z deset tisoč ciframi faktorizirati navadnemu superračunalniku, bi naš kozmos prej izdihnil, kot bi dobili rešitev. Shorov algoritem bi z nekaj deset tisoč kubiti nalogo opravil v minuti. Takšna zmogljivost bi v hipu strla dobršen del današnjih šifrirnih ključev, področje kriptografije postavila na glavo in ogrozila mnoge državne tajne. Ravno zato pomembne varnostne ustanove, tudi ameriški CIA in NSA, zelo pozorno spremljajo tovrsten razvoj.


Eno od mnogih razkritij Edwarda Snowdena po njegovem prebegu je tudi tisto, da ameriška agencija NSA (tu njen sedež v Marylandu) že dlje časa pridno raziskuje kvantne načine razbijanja šifer.





5 DEJSTEV O HUAWEI P9, KI JIH ŠE NE POZNAŠ

HUAWEI P9

CO-ENGINEERED WITH 

Izkazalo se je, da niso skrivnostni le starodavni gradovi. Tudi Huawei P9 ima kar nekaj funkcij, za katere skoraj gotovo še ne veš. S temi funkcijami preseneča, ne glede na to, kako dolgo ga že uporabljaš

DODATNO UPRAVLJANJE TELEFONA

Klasično upravljanje telefona s prstnimi blazinicami je danes pač standard. Huawei pa se ponaša z dodatnimi funkcijami, ki jih aktiviraš z uporabo sklepa na kazalcu. Z enojnim dotikom narediš screenshot celotnega zaslona. V primeru, da želiš screenshot izbranega območja, ga označi in nato potrkaj s členkom po zaslonu. Če potrkaš z dvema členkoma hkrati, lahko začneš s snemanjem aktivnosti v meniju. Še več, če na zaslon izpišeš »c«, »e«, »m« ali »w« prižgeš aplikacijo, ki ji je bila pripisana ta kretnja. Tako lahko z izpisom črke »c« poženeš kamero ali s črko »e« direktno dostopaš do elektronske pošte.

NOVI UPORABNIKI

Standardni problem uporabnikov pametnih telefonov se pojavi, ko posodiš napravo prijatelju ali družinskemu članu. Takrat so lahko varnostne nastavitve celo odveč. Huawei tu ponuja odlično rešitev. Uporabnik P9 lahko ustvari dodatni račun, ki nima dostopa do fotografij, pogovorov itd. V nastavitvah lahko tudi določiš, ali dovoliš drugemu uporabniku, da s tvojega telefona kliče ali pošilja smse. S tem ohranjaš zasebnost.

KAJ VSE OMOGOČA ČITALEC PRSTNEGA ODTISA

S čitalcem prstnih odtisov povezujemo varnost podatkov in olajšano pot do odklenjenega telefona. Z dotikom v manj kot sekundi dostopaš do zaslona. Preseneča pa, da lahko P9 pospeši tudi druga vsakodnevno uporabljena orodja. Dotik čitalca lahko vodi do fotoaparata ali snemanja video vsebin, javljanja na klic ali utišanja budilke. Lahek dotik od zgoraj navzdol bo odprl Notification meni, po galeriji pa se lahko premikaš s premikanjem prsta na čitalcu levo in desno.

PODPIS ZAKLENJENEGA ZASLONA

Vsakemu se lahko zgodi, da pozabi telefon v restavraciji ali taksiju. Funkcija zaklepanja zaslona poštenemu najditelju onemogoči poiskati lastnika. Obstaja dobra rešitev za to. V Lock Screen meniju lahko nastavimo podpis, ki bo viden, če bo nekdo poskušal odkleniti telefon. Najbolje je, da izpišeš ime ter telefonsko številko ali elektronski naslov, kjer si dosegljiv.

UNIVERZALNI ISKALNIK

Pogosto izgubljaš čas, da najdeš aplikacijo, kontakt ali tekstovno sporočilo? Iskanje lahko vzame tudi nekaj minut, sploh če imaš na telefonu veliko podatkov in programov. Huawei P9 pri tem lahko pomaga. V trenutku lahko najdeš vse, kar vsebuje niz znakov, ki jih vneseš v iskalnik. Iskalnik je dostopen na vseh zaslonih, če s prstom podrsaš od sredine proti dnu zaslona.



Drug praktični primer je dve leti po Shoru pokazal Lov Grover, in sicer za iskanje po neurejenih bazah podatkov. Klasični postopek bi moral v iskanju podatka s seznama z deset tisoč postavkami v povprečju sprožiti pet tisoč poizvedb. Groverjev algoritem bi za enak rezultat porabil samo sto poizvedb in je torej kvadratno hitrejši. Shor in Grover sta s tem sodobna posnemovalca Ade Lovelace, prve programerke izpred dvesto let. Toda kvantni algoritmi niso vsemogočni. V prvi vrsti obstajajo problemi, ki jih matematiki imenujejo NP-polni, ki jih kvantni računalniki ne bodo reševali nič hitreje kot digitalni! Možen je prenos vsega šifriranja na postopke, ki so odporni ali imuni na kvantno razbijanje, in takšne načine že razvijajo. Predvsem pa pravega splošnega kvantnega kalkulatorja z dovolj kubiti, da bi lahko res preračunaval nove reči, sploh še nismo sestavili.

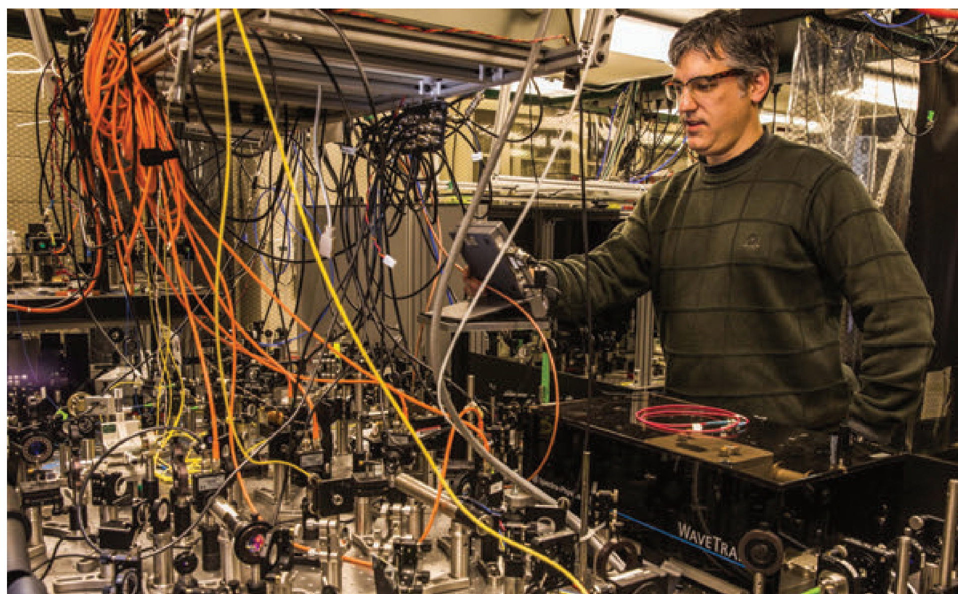
Dekoherenca, bič božji

Čeprav so teoretske temelje kvantnega računalništva v pretežni meri postavili že v devetdesetih letih prejšnjega stoletja, se je grajenje stvarne kvantne naprave izkazalo za izjemno zahtevno nalogo. Bržda eno najtežjih v zgodovini in primerljivo s sestavljanjem praktične fuzijske elektrarne, ki je takisto noče biti od nikoder. Prvi razlog je ta, da je manipulacija kvantnih delcev tako zahtevna. Za ponazoritev kubitov informacije v fizičnem svetu potrebujemo objekt, ki bo izražal kvantne pojave in tvoril pomnilnik računalnika. Na primer elektron, pri katerem bi enico ponazarjalo njegovo sukanje v eno smer (tako imenovani spin 1/2) in ničlo sukanje v drugo (spin –1/2). Pri rokovanju s tako majhnimi objekti smo še sila nerodni.

Največji izziv so motnje, ki jih je na takih ravneh težko preprečiti, saj so kvantni sistemi zelo občutljivi in jih lahko zmoti že neznaten sunek magnetnega polja ali dvig temperature za tisočinko stopinje. Ob motnji pride do dekoherence, kar je beseda, ki raziskovalce tega področja preganja v spanju. Dekoherenca nepovratno uniči superpozicijo kubita in tako v sistem vnaša napake. Ker velikost informacije v kvantnem pomnilniku raste eksponentno s številom kubitov, žal tudi napake rastejo eksponentno z operacijami, zato hitro pokvarijo izračun. Kvantne naprave je treba potemtakem brezhibno izolirati od zunanjih vplivov, kar terja zahtevne tehnološke postopke. Hkrati poteka razvoj načinov za popravljanje napak, ki so znanost v malem. Tu se raziskovalci soočijo z značilno težavo, da se kubitov ne da kopirati, da bi jih zavarovali pred kvarjenjem. Tako bi vendar na njih izvedli branje in sami kolabirali valovno funkcijo! Ta muha na bite ne vpliva, saj jih lahko kopiraš po mili volji.

Ker se nekatere od operacij v klasičnih PCjih zanašajo na kloniranje bitov, to pomeni, da logična vrata kvantnih računal ne bodo imela enake podobe. Kočljiv je nadalje transport take informacije med posameznimi deli čipa, saj ne moreš enostavno zapisati spina delca in ga poslati dalje, ker bi ga zmotil. Kvantno informacijo v kubitu znajo zaenkrat naokrog prenašati s fotoni v optičnih vodilih, ali pa uporabijo celo skrajno eksotičen in zapleten prijem: kvantno teleportacijo. To je prenos kvantnega stanja z enega fizičnega delca na oddaljenega drugega, s čimer ga preslikaš v prostoru. Tako je načeloma soroden prežarčevanju iz Star Treka, a ga ne dosega, saj so doslej uspeli teleportirati le stanja posameznih atomov in ničesar večjega. Takšni zahtevni prijemi kažejo, da je gradnja kvantnih logičnih vrat še večji izziv kot snovanje pomnilnika.


Letošnjega maja je IBM svoj kvantni čip dal na voljo za javno rabo v oblak. Odjadraj na *Research.ibm.com/quantum*. Gre za poganjanje zelo preprostih, 'šolskih' algoritmov, ne kakih hudih računov.



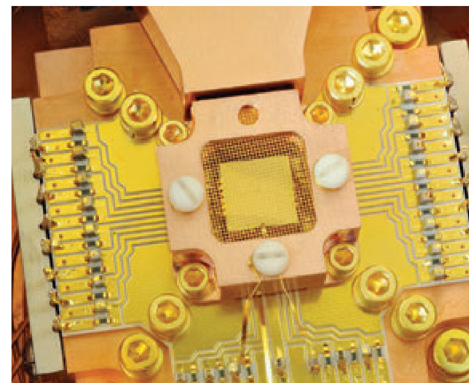
Kolobocija leč in kovinskih tulcev sestavlja laser, saj so ti v raziskavah kvantnih pojavov eno glavnih orodij. Z laserjem namreč drezamo v elementarne delce, da jih vzbujamo v druga stanja, ali curek rabimo za prenos informacije. V foton namreč superponiran podatek zapišemo s polarizacijo svetlobe v različnih smereh.

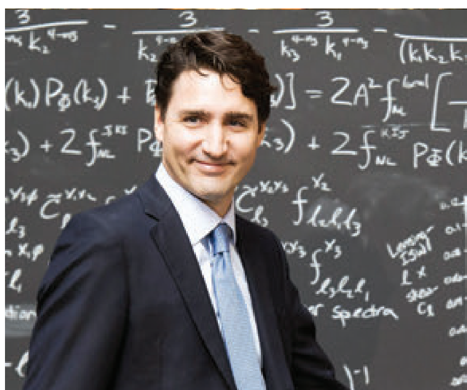
Kvantni drob

Kakšne pa potemtakem so stvarne oblike kubitov in kako so videti takšna 'vezja'? Dokončnega odgovora, iz česa bo zgrajen splošni kvantni računalnik, še nimamo, saj se za tron poteguje vrsta raznolikih pristopov. IBM, Google in Intel ta hip eksperimentirajo s supeprevodnimi materiali. To so močno ohlajene snovi, po katerih električni tok potuje brez upora. IBMov tovrstni pristop na primer gradi na zankah superprevodnika, v katerih lahko tok hkrati teče v obe smeri, s čimer ponazorijo superpozicijo kubita. Za dosego superprevodnosti in zaščito pred motnjami mora biti naprava ohlajena na 0,02 Kelvina nad absolutno ničlo oziroma –273,13 stopinje Celzija, kar je hladneje od vesolja! Za pošiljanje ukazov superprevodnim kubitnim zankam uporabljajo mikrovalove. Tak čip trenutno vsebuje pet kubitov. Zaradi potrebe po hlajenju je naprava sila draga in velika, toda čip je hkrati moč napraviti s klasičnimi postopki za obdelavo polprevodnikov.

Konkurenčni predlog uporablja tako imenovane ujete ione, s katerimi se ukvarjajo pri Lockheed Martinu in na univerzi v Sussexu. Informacija je spravljena v spinu ionov berilija, ki so ujeti v vakuumu v kletkah iz zlata in jih na mestu drži elektromagnetno polje. Takšnih 'čipov' jim ni treba toliko ohlajati, vendar je nadzor ionov v vakuumu čisto druge sorte križ. Za prenos informacij tu običajno uporabljajo laserske curke. Morda najbolj zahtevno smer pa so ubrali pri Microsoftu. Njihov laboratorij dela poskuse s kvazidelci: to so simulirani delci, ki jih fizično sploh ni, marveč jih snov odraža s svojim delovanjem, kot bi bili prisotni. S temi kvazidelci so osnovali 'topološke kubite', ki naj bi bili odpornejši na motnje kot tisti v drugih laboratorijih. Skratka, zgradba kvantnih računalnikov bo v stvarni obliki drugačna od tiste naših PCjev.

Za vse metode je značilno, da imajo kubitov v sistemu največ tam od pet do deset, saj postanejo pri večjem številu nezanesljivi. Ker kvantni algoritmi na vrednosti pridobijo šele pri večjih množinah kubitov, ko moč pokaže eksponentna rast, je to glavni razlog, da revolucionarnih izračunov doslej ni bilo. Te naprave so še vedno povsod počasnejše od klasičnih računalnikov. Za primer: pri IBMu so s sedemkubitnim računalnikom na osnovi jedrske magnetne resonance pred petnajstimi leti pokazali, da sta delitelja števila petnajst tri in pet. To zna hitro izračunati osnovnošolec. Celo optimistični raziskovalci menijo, da bomo do splošnega kvantnega računala težko prišli prej kot v desetih letih. A napredek je nezadržen: kubiti so pred poldrugim desetletjem zmogli koherenco ohranjati nekaj nanosekund, današnji pa več deset milisekund, kar je več kot dovolj za proženje računskih operacij.


Takšna je zlata kletka dveh ujetih ionov berilija na ameriškem nacionalnem inštitutu NIST. Pri ionih ničle in enice predstavljajo različne krožnice njihovih elektronov, ki jih vzbujajo z laserjem.



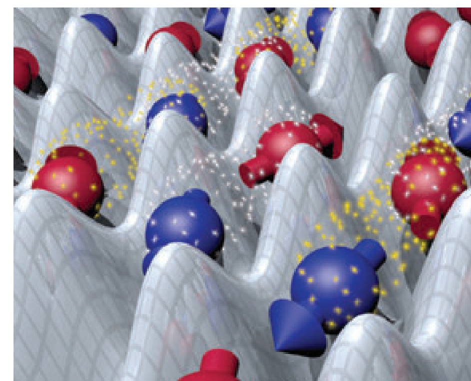
»V kvantnem računalniku bomo lahko več informacije spravili v manjšo napravo,« je aprila navrgel kanadski premier Justin Trudeau in požel aplavz. Takrat je veliko ljudi prvič srečalo ta pojem.

Hi-tech mularija

Nakar je tu D-Wave iz kanadskega Burnabyja, najbolj razvpito podjetje. Razvpito zato, ker je pred petimi leti prvo poslalo na trg komercialni kvantni računalnik D-Wave, ki je stal deset milijonov ameriških dolarjev za kos. In za katerega se v znanstveni skupnosti vse odtlej krešejo žolčna mnenja, ali sploh je kakorkoli 'kvanten'. D-Wave že v štartu ni splošni kvantni računalnik, marveč je 'quantum annealer' ali adiabatni kvantni računalnik. 'Adiabatni' tu nima običajnega pomena iz termodinamike, ki ga poznajo študentje naravoslovnih ved. Tiče se izreka, da fizikalni sistem ostane v najbolj udobnem lastnem stanju, če so motnje dovolj majhne. Po kmečko deluje tako, da kopico atomov niobija izpostavlja raznim dražljajem, opazuje, ob katerih so najbolj pri miru, in to proglasi za rešitev enačbe.
Zaradi takšnega grobega recepta si D-Wave lahko privošči delno dekoherenco in je s tem odpornejši na motnje. Po drugi plati pa je primeren le za eno samo vrsto matematično-fizikalnih nalog, binarne optimizacije. Z njimi rešujemo statistične probleme, kot je ekonomski, kakšno ceno naj postavi monopolist, da bo imel največji prihodek, a hkrati ne bo uničil konkurence. Shorovega ali Groverjevega algoritma pa na njem ne bomo poganjali. Ravno ta ozka usmerjenost povzroča težave pri merjenju njegove zmogljivosti, saj si znanstveniki niso enotni, kakšne algoritme izvajati na njem. Ugledni možje iz zurichške univerze so po preizkušanju zaključili, da je vse skupaj megla in da njihovi izračuni niso bili na D-Wavu nič hitrejši kot na klasični mašini. Ter da potemtakem v njem sploh ni pametnih kvantnih procesov. Googlovci, ki so tudi sami kupili en kos, so jim hiteli odgovarjati, da so hepani in ga ne znajo prav uporabljati. Ker da so sami razne probleme na njem reševali tritisočkrat hitreje.
Pri D-Wavu jim je zaenkrat za ta prerekanja bolj malo mar, ker jim gredo mašine spodobno v promet. Svoje so poleg Googla kupili NASA, Lockheed Martin in ameriške varnostne agencije. Prvemu D-Wavu s 128 kubiti je sledila dvojka s 512-timi, dočim je od lani aktualna trojka z imenom D-Wave 2X, ki jih ima 1152. Kakopak velja vnovič opozoriti, da ne gre za pravi kvantni računalnik in torej teh številk ne moremo neposredno primerjati s petimi s čipa v IBMovem laboratoriju. Kolobocija okoli D-Wava pove to, kako mlado in zahtevno je področje kvantnega računalništva, če se pri napravah ne morejo zediniti niti o problemih, ki naj bi jih reševale.

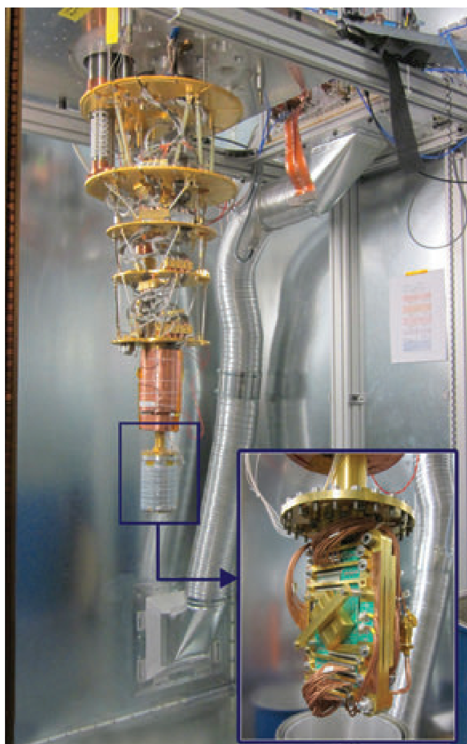
Vprašanje na odgovor

D-Wave bi mogli šteti v skupino kvantnih simulatorjev. To so stroji, ki skušajo ponazarjati naravne pojave v snoveh. Prav take simulacije so v najmlajši fazi področja najbolj komercialno obetavne. Zanje ne bi nujno potrebovali splošnih kvantnih računalnikov, marveč preprostejše simulatorje. Ti bi denimo kemijske reakcije in zvijanje proteinov računali hitreje kot jih vsa mreža Folding@Home! Kvantnih sistemov, kot je molekula vode, klasični digitalni računalnik ne more eksaktno preračunati, ko sta v igri več kot dva med seboj povezana delca. Res je: od treh objektov dalje so vsi obstoječi izračuni samo numerični približki! Kvantni računalnik pa bi to zmogel napraviti, saj bi govoril jezik narave, ki tamkaj vlada. Tako bi dobili boljša zdravila in trdnejše ter prilagodljivejše materiale. Prav zato pri D-Wavu upajo, da bodo kmalu našli vprašanje, na katerega bodo znali dati dober odgovor. Praktično zmogljivi simulatorji naj bi sicer dospeli v petih do desetih letih, torej hitreje od splošnih naprav.

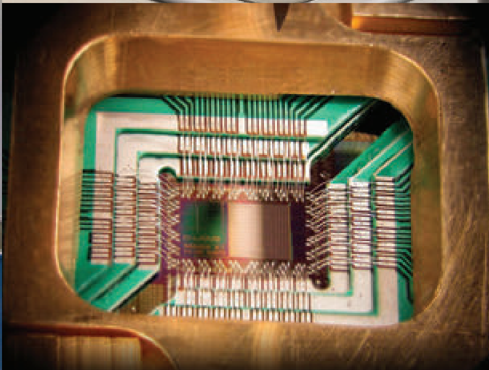


Manjše kot so spojine, ki jih želimo napraviti – na primer grafenske plasti debeline enega samega atoma –, natančneje moramo poznati njihove lastnosti. In tu brez pravih kvantnih simulacij ne bo šlo.

Pomembneži si več obetajo od najav, da naj bi znala kvantna računala hitreje brskati po mnenjskih raziskavah. Bi se Clintonovi porazna blamaža ne zgodila, če bi imela na svoji strani kvantno pripravo za analizo anket? Ali pa, da bi simulirali vremenske pojave do te mere, da bi bilo moč smrtonosne tornade napovedati več ur v prihodnost. Kvantni procesorji naj bi znali zaradi hitrejših statističnih algoritmov hitreje prepoznavati oblike, kar bi pomenilo vzpon umetnega vida. Zaradi kvantnega paralelizma naj bi mogli hkrati videti ves zorni kot kamer, namesto da bi ga prečesavali postopoma kot današnji procesorji! Google jih zato raziskuje z namero boljše avtomobilske samovozne pameti. Astronomi bi z njimi radi prečesavali slike teleskopov, borzniki pa bi jih želeli uporabiti za analizo in predikcijo nihanj v delniškem prometu, kjer se posli danes sklepajo na mikrosekundni ravni. Brzinski algoritmi bi tu pomenili milijardno razlikov v dobičkih. Če si dobil občutek, da si večino teh nalog že zasledil v vedežu o superračunalnikih, imaš prav: kvantniki bodo predvidoma trli zlasti procesno najkompleksnejše orehe, ne urejali domačega albuma slik.







Simulator D-Wave je od zunaj velika črna škatla z osrednjo omaro in stransko klasično elektroniko za obdelavo podatkov. Ko odpremo vakuumsko sredico, najdemo takšen kovinski stolpič, tako imenovani dilucijski hladilnik. Toploto odvaja na principu mešanja dveh izotopov, helija-3 in helija-4. In sicer v več stopnjah, kar ponazarjajo vse manjše ploščе. Najbolj mrzel je spodnji konec, kamor je pritrjen procesor z niobijevimi atomi.

Kvantne ceste

Toda nekatere rezultate opisanih raziskav umemo uporabljati že prej kot ob nastopu kvantnih računal ali simulatorjev, ki so med koristnimi aplikacijami te tehnologije pravzaprav najbolj oddaljeni. V informacijskem svetu tako največje upe polagajo v razvoj kvantnih podatkovnih povezav. Ves trušč okrog razbijanja šifrirnih ključev je zakril druge zanimivosti, ki jih lahko tehnologija omogoči, in to razmeroma kmalu. S kvantnim šifriranjem zavarovani pogovori bi bili na primer varni pred prikritim prisluškovanjem. Zaradi enostavnosti bi bil sprva kvanten zgolj šifrirni ključ, dočim bi se komunikacija odvijala po klasični poti. Ker bi moral malopridnež ob kraji ključa tega izmeriti, bi ga namreč nepopravljivo spre-



Ob rožnatih napovedih okrog interneta stvari, kjer da bo vse od zobne ščetke do avta povezano v mrežo, so informacijski strokovnjaki pred izzivom, kako vso to 'big dato' usmerjati in obdelovati. Superračunalniške možgane, ki bodo morali upravljati 'pametna velemesta', bodo verjetno gnali močni kvantni algoritmi.

menil, kar bi sogovornika opazila! Še bolje zaščitena bi bila prava kvantna povezava. Za prejem po njej bi moral naslovnik dobiti celotno sporočilo, ki bi ga nato kolabiral v rezultat, ki ga je moč prebrati. Če bi zlikovec s prisluškovanjem uspel ujeti le del, na primer gručo fotonov v optičnem kablu, bi bila ta sama zase neuporabna. Hkrati bi naslovnik zopet zaznal, da nekaj ni v redu, ker ti fotoni ne bi prišli do njega.

A vseeno prepoved kloniranja kvantne informacije povzroča probleme pri snovanju takšnih povezav, ker ne moremo na enostaven način izdelati ojačevalnikov signala kot pri navadnih optičnih ali bakrenih vodilih. Najdaljša delujoča kvantna optična povezava po kopnem je danes dolga tristo kilometrov. Pričakovati gre, da jih bodo najprej gradili med pomembnimi metropolami, podobno kot proge dragih hitrih vlakov. Zato strokovnjaki teoretizirajo, da se bo v začetnih fazah tako pogovarjanje največ vršilo med sateliti. V brezzračnem prostoru naj bi bili svetlobni kvanti manj izpostavljeni motnjam in sipanju. Toda te teze je potrebno še preveriti in prvi satelit za testiranje kvantne komunikacije je šele letos izstrelila Kitajska. Z njim izvajajo eksperimente s še enim intrigantnim kvantnim pojavom: prepletenostjo. Ta skrivnostna zakonitost povzroči, da lahko stanji dveh kvantnih delcev spojimo, nakar se drugi odzove na to, če prvega 'preberemo'. In pazi to: ne glede na prostorsko oddaljenost med njima! S prepletenostjo je moč tako (grobo rečeno) informacijo pošiljati z nadsvetlobno hitrostjo, toda pojava še ne znamo dobro razložiti.

Nič kvantne Kvake

So na kvantnem sporedu tudi nasilne videoigrice? Zaenkrat so izzivi, ki jih postavljamo pred tovrstne računske stroje, jako specifične narave. Teoretično bi bil sicer splošni kvantni računalnik zmožen gnati vse, kar zna klasični digitalni. Toda ker bi bil hkrati bolj zapleten in dražji, ta hip ne načrtujemo, da bodo kvantne naprave kaj kmalu nadomestile digitalni PC pri igričarjenju, brskanju po spletu ali pisanju v wordu. Za to enostavno ni potrebe in verjetno pri tem ne bi bile nič hitrejše. A hkrati ne moremo mimo dejstva, da so bili prvi digitalni računski stroji namenske sorte, denimo za trenje šifer v drugi svetovni vojni. Pa vemo, kam se je to vse razvilo.

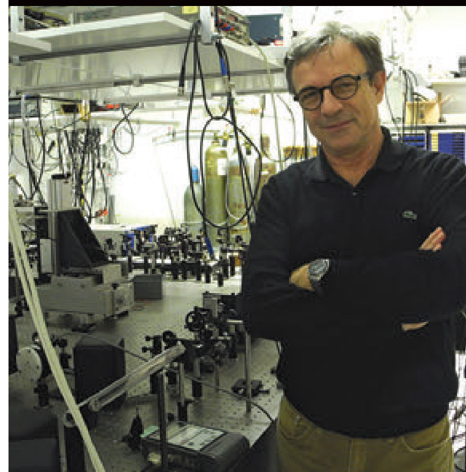
Logično je pričakovati, da bodo kvantni kalkulatorji sprva domena inštitutov. Če bodo prišli v domove, bodo verjetno v obliki neke sorte koprocesorjev za posebne namene. A že to zna biti revolucionarno. Statistični izzivi, ki se jih bomo z njimi lotevali, v mnogočem ključno odločajo o naših življenjih, četudi se večina ljudi tega ne zaveda, ker so pač strokovno zahtevni. Obvladovanje borznih nihanj, nadzor prometnih zamaškov, zanesljive vremenske napovedi in zdravilo za raka, ki se nam nenehno izmika. Vse to zna prinesti druga kvantna revolucija, če le ne bo dekoherenca preveč kazala zob.



Kitajci so 16. avgusta izstrelili satelit Micius, poimenovan po starem kitajskem filozofu. Gre važen korak mednarodnega projekta QUESS (Quantum Experiments at Space Scale). Prepletene fotone bodo pošiljali na Zemljo na Kitajsko in v Avstrijo ter gledali, ali je takšna povezava dovolj obstojna, da bi jo bilo moč uporabiti.

SLOVENSKO DREZANJE V MATERIJO

Pod Alpami se v povezavi s kvantnim računalništvom odvija živahna raziskovalna dejavnost, s katero se ukvarjajo na Inštitutu Jožef Stefan in ljubljanskih fakultetah za matematiko in fiziko, računalništvo in informatiko ter strojništvo. Naši znanstveniki so poskrbeli za več odmevnih objav v svetovnem merilu. Na primer tisto Stefanovega Odseka za kompleksne snovi, v kateri so predlani v ugledni reviji Science naznanili odkritje umetnega stabilnega kvantnega stanja. V tantalovem disulfidu so uspeli s sunki laserskega snopa elektrone vzbuditi v kvantno stanje, ki je bilo dotlej še nezabeleženo in se v naravi ne pojavlja. Bilo je stabilno, zato bi ga bilo moč uporabiti na primer za hrambo vrednosti v pomnilniku. Za nameček je ta preklop neprevodno snov hipoma spremenil v prevodnik, kar seveda obeta, da bi prijem izkoristili za snovanje električnega stikala. Letošnjega julija je Odsek v reviji Nature Communications pojasnil, da so na osnovi predlanskega odkritja sestavili pomnilniški element za nizkotemperaturne računske stroje z zelo hitro frekvenco preklapljanja. Kot pravi vodja oddelka, dr. Dragan Mihailović (na sliki), bi bilo element moč izkoristiti tako v klasičnih kot pozneje v kvantnih procesorjih.



Razen tega se oddelki ukvarjajo z raziskavo širših principov, od vmesnika med kvantnim in klasičnim delom čipa do kvantnega simulatorja, kar lahko pregledaš na spletni strani Qutes.si. Zato je razumljivo, da je naše znanstvenike močno zbodla brezbrižnost slovenske vlade do uvodoma omenjene evropske iniciative, ob kar so se obregnili v odmevnem javnem pismu. Ministrstvo za izobraževanje, znanost in šport se je nato omehčalo in v Bruselj poslalo pismo o nameri pristopa Slovenije h Kvantni Evropi s 300.000 evri vložka, če se program, kot je predvideno, leta 2018 zares prične. Za mlade ljudi je v tej panogi torej nemalo potenciala, na začetku predvsem v zahtevnih bazičnih raziskavah. Kaj pa v prihodnje? »Kot velja že danes pri navadnih računalnikih, pa jedrskih reaktorjih in drugih vrhuncih človeške tehnologije, razmeroma majhen del ljudi dejansko ve, kako obratujejo na najosnovnejši ravni,« pravi profesor Anton Ramšak s FMF. *"Primerneje je pričakovati, da bomo za obratovanje kvantnih računalnikov nekoč šolali ozko usmerjene tehnike, ki bodo znali pritiskati gumbe, ne da bi zares vedeli, kaj se notri dogaja. To že počnemo v primeru jedrskih elektrarn."* In sistemskih administratorjev, hehe.

ČE SI ŽELIM, LAHKO LETIM

Veliki in mali Sneti si ob dvajseti obletnici družno ogledata film Space Jam, v katerem se je najslovitejši košarkar Michael Jordan spajdašil s posadko iz risank Looney Tunes. Prvi je cinično analitičen, drugi nostalgično očaran.





Bugs Bunny in ostala banda Looney Tunes je bila v devetdesetih malo pozabljena, toda njihove norčije so perfektne za tak film. Itak je Zajec ena taka risana verzija Jordana – alfa zajec, če hočeš.

Spoznajte velikega Snetija. Tip je star štirideset plus, videl je ničkoliko filmov, cel je pameten, rad analizira v predolgih povedih in odkar je odkril zgodnja dela Larsa von Trierja, o revelaciji noče utihniti. Čeprav bi mu najraje spustili kajlo, mu namesto tega dajmo besedo glede Space Jama. Itak bo o njem začel enciklopedično trositi podatke, še preden bo modrožarkovni plošček aniversarijske edicije dobro zdrsnil v pogon. Evo, kaj sem rekel?

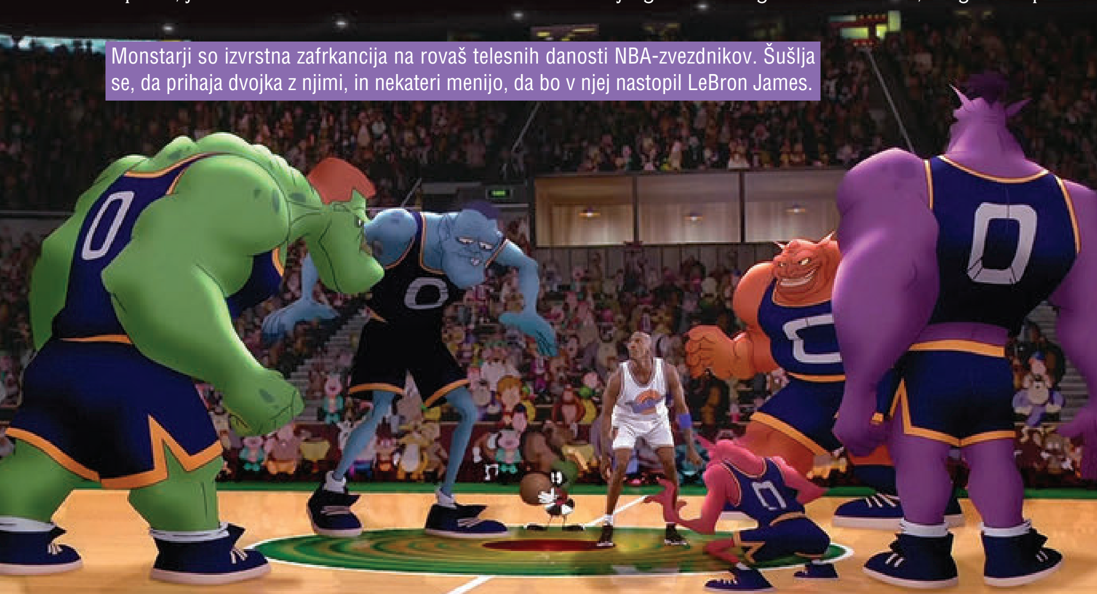
Zlovoljna razčlemba

National Basketball Association je do sredine devetdesetih porazila vse količkaj vidnejše konkurente in se ustoličila kot edina poklicna košarkarska liga v Severni Ameriki. To ji je uspelo na rovaš izpostavljanja zvezdnikov, zanimivih za TV-prenose. In bolj privlačnega od Michaela Jordana ni bilo. Meter osemindevetdeset visoki branilec je s Chicago Bullsi dotlej osvojil tri naslove zapored in navduševal z neverjetnimi zabijanji, pri katerih se je zdelo, da leti. Posledično je dobil vzdevek 'Air Jordan' ali 'His Airness'. Za nameček je bil dober strelec, odličen brambovec in fejst dec za pogledat.
Jordanovo priljubljenost je NBA izkoristila v hollywoodski navezi. Leta 1996 ga je poslala v kina! Film Space Jam je povezal resnične posnetke in risankasto animacijo. Michael je postal rešitelj junakov Looney Tunes, ki jih hoče lastnik vesoljskega zabaviščnega parka uporabiti v atrakcijah. Bugs Bunny in kameradi pritlikave zavojevalce izzovejo na košarkarsko tekmo, toda svinježi zaplenijo talente tedanjih NBA-zvezdnikov, kot sta Charles Barkley in Patrick Ewing, ter postanejo več metrov visoki pošastki ekipe Monstars. Edini, ki lahko pomaga Tune Squadu, je frčeči zamorec.

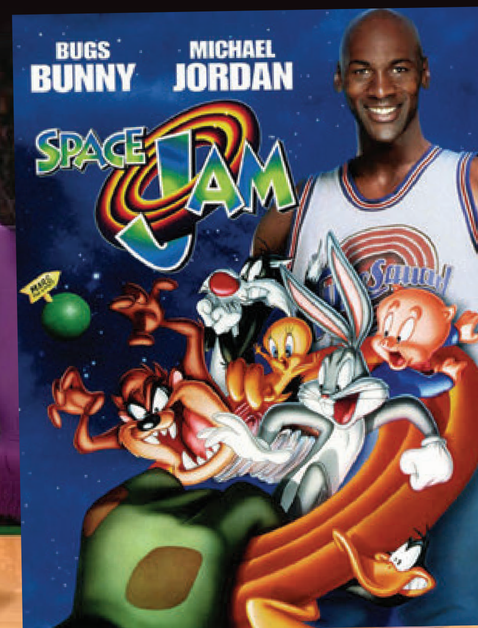
Space Jam je naiven zabavniški filmčič za otroke, ki verjamejo, da je mogoče uspeti zgolj s trdim delom in nadarjenostjo. Otvori se z dečkom Michaelom, ki opolnoči še zmerom luča žoge v koš in sanja o koledžu ter profesionalni karieri. Taki, v kateri mu ne bodo zavdale finančne neprilike, poškodbe ali slabe odločitve. Jordanova naloga je predvsem, da izgleda kul in nastopa kot popoln good guy, ki se nikdar ne vda, se žrtvuje za druge in najde pogum v najtežjih trenutkih. Resen in neprizadet tvori protiutež anarhističnim norijam Warnerjevih risankavih herojev, od Zajčka Dolgouščka prek Racmana Tepka do Cestnega dirkača, ki se po tradiciji nenehno zafrkavajo in preživijo vsakršne smrtonosne poškodbe. Pol filma, ki brez uvodne in odjavne špice traja komajda uro, tvori tekma, na kateri je veliko prekopicevanja. Jordan in kolegi zmagajo, nakar lahko gremo domov, vedoč, da smo prispevali k zajetnemu uspehu pri blagajni (80-milijonski vložek je film potrojil). A ne prej, kot smo deležni limonadnega štikla I Believe I Can Fly in posnetkov Michaelove vrnitve na parket po neposrečenem izletu v baseball. Med 1996 in 1998 so Bullsi z njim osvojili nov trojček naslovov.

Dobrovoljni vpogled

Kristus, ta pa zna moriti! Prisluhnimo raje, kaj meni otrok v njegovi notranjosti, Mali Sneti, ki se ni pustil prepojiti sarkazmu in otopelosti. 'Veliko prekopicevanja', je rekel. Da 'se zafrkavajo'. To je tako, kot bi dejal, da je Jordan skočil in zabil. Ja, je, ampak poanta je v tem, KAKO je to storil. Vic Space Jama je namreč, kako neugnano in nenehno se trudi, da bi nas zabaval. Looney Tunesi v rafalih streljajo iskrive domislice, med njimi take, ki jih bo doumel le starejši gledalec. Bugs recimo oleseni, ko ga Lola poljubi – "gets a woody". Jordanova stoična faca je ob njih nenehen vir zabave, zraven pa sta še komični mrkež Bill Murray kot neuresničeni košarkarski zvezdnik, ki stalno teži Larryju Birdu, ter genialni Wayne Knight (fatso iz Seinfelda) kot tolsti pribočnik. In tekma, ki zasede pol filma, kar je menda blazno slabo za tempo? Črnc, prosim te; če ne znaš uživati v njenem iskrenju burlesknih idej, si navznoter mrtev. Sodnikov ni, kar Monstarjem omogoči brutalno obračunavanje s Tunesi in zabijanja čez pol igrišča. Toda risankeži se ne dajo in uporabijo tradicionalne danosti. Kojot na koš priveže dinamit, ki ga raznese hrustu v glupi ksiht, Bugs z vespo spizdi žogo in poda Jordanu za koš, oni francozarski dihur pa nad grdini uporabi omamno dančno smrdljivost. Režal sem se kot pečen maček, ki je končno snedel Tweety!
Na kraju pride morala za tamalčke, dočim ga kapitalistično prase s tujega planeta skupi, ker je izkoriščalo delavce. Nekje tu notri je sporočilo za trumpovsko Ameriko, vendar ne gre preveč brskati za njim, ker si lahko pokvariš okus kokic in kokakole. Tako z lastno neresnostjo neobremenjenih in vobče pozitivnih filmov ne delajo več, pa tudi tehnično se je zadeva komajda postarala, kajti mešanje živih posnetkov in animacije je še zmerom prepričljivo. Če si ti, Veliki Sneti, izgubil vero, da lahko letiš, pa to ni moj problem!



Monstarji so izvrstna zafrkancija na rovaš telesnih danosti NBA-zvezdnikov. Šušlja se, da prihaja dvojka z njimi, in nekateri menijo, da bo v njej nastopil LeBron James.



HONOR NAVDUŠUJE TUDI NA FILMSKEM PLATNU: DOKTOR STRANGE

honor
FOR THE BRAVE



PREMAGAJ NEMOGOČE
S SUPER MOČNIM HONOR 8
honor 8
NAJBOLJ ČAROBEN PAMETNI TELEFON NA SVETU

Honor, sestrska blagovna znamka Huawei, je sodelovala v težko pričakovanem filmu z naslovom Doktor Strange. Honor ponuja vrhunske telefone, ki so namenjeni predvsem milenijski generaciji. Z njimi pristopa k uporabniku na mladosten način in ponuja najvišjo kakovost za najboljšo ceno!

Sodelovanje z legendarnim Marvel Studios je najnovejša kreativna in dinamična poteza, s katero Honor predstavlja svojega paradnega konja, telefon Honor 8.

Honor odločno sledi drugačnemu pristopu s široko paleto partnerstev, ki obsegajo svet glasbe, filma, iger na srečo in ekstremnih športov.

"Resnično želimo, da bi milenijci prepoznali Honor kot blagovno znamko, ki jim je blizu. Veseli smo partnerstva z globalno blagovno znamko Marvel, ki bo s filmom navdih za gledalce po vsem svetu. Imamo skupen cilj: opolnomočiti in inspirirati svoje uporabnike," je povedal Steven Wang, vodja trženja pri Honor.

Glavno vlogo v filmu Doktor Strange bo prevzel z oskarjem nominiran igralec Benedict Cumberbatch (Sherlock, Zvezdne Steze: V temo). Cumberbatch v filmu igra egoističnega nevrokirurga Stephena Strangea, ki si med avtomobilsko nesrečo poškoduje obe roki, kar mu onemogoči opravljanje poklica. Vztrajen, da si povrne nazaj svoja zdrava uda, se odpravi na Himalajo, kjer prebiva samotar imenovan Starodavni. S pomočjo Starodavnega odkrije svet misticizma in starodavnih urokov.

Bogat ekosistem barv, tehnologije in navdihujočih karakterjev je popoln splet za prikaz tehnologije Honor. Ta motivira uporabnike, da si postavljajo visoke cilje, ostajajo mladostni in predvsem pogumni, kar povzema tudi njihov slogan »*For the brave*«.

Z napredno dvojno kamero, čitalcem prstnih odtisov in steklenim dizajnom pametni telefon ponuja neskončne možnosti uporabe. Honor 8 je dostopen tudi v Sloveniji v vseh barvnih kombinacijah: safir modri, beli in črni. Dostopen je v prosti prodaji v Big Bangu in pri operaterju Telemach.



Na peti svežen House of Cards sicer še čakamo, toda saj imamo vendarle drugačen, resničen TV-šov ameriške politike. Iz njega se norčuje sveža sezona South Parka, medtem ko bolj oddaljeno stanje, kamor gremo, demonstira Walking Dead. Večina starih serij, od stripovskih do babjih, se še vedno drži, medtem ko je poplavo novih nemogoče dojeti, kamoli spremljati. Jokerjeva zicleder banda popiše par še nepredstavljenih.

RED DWARF

Dave HD, ZF-komedija; 11 sezon

Resda ni nikdar požel enormnega uspeha kot Doctor Who, a prav tako ZF-angleški Red Dwarf si je skozi leta pridobil kulten status in nemalo privržencev. Gre za jako posrečeno zmešanico britanskega humorja in Zvezdnih stez – kot bi zasedbo Monty Pythona v utesnjenem plovilu izstrelil v vesolje. S tem, da posadka sestoji iz poslednjega človeka v vsemirju, holograma njegovega preminulega kolega, dvonožnega robotskega služabnika, senilnega govorečega računala in humanoidnega mačkona. Slednji je daljni potomec brejega ladijskega ljubljenčka, ki je ostal buden, ko je človek pristal v trimilijonletnem hiberspancu. Prav toliko časa je ladjica Red Dwarf namreč plula v neznano. V skoraj tridesetih letih nizike je bilo kar nekaj pavz, menjav formata in publike, a ekipa je večidel ostala ista in iskrica ni nikdar ugasnila. Tudi izgled je kljub zamenjavi lutk in modelčkov z računalniško grafiko vselej ostal starošolski. Anekdota pravi, da je Patrick Stewart, Picard iz Star Trek: TNG, med videnjem Rdečega škrata že dvigoval slušalko, da bi advokatu potožil o kopiranju svoje serije. Nakar se je pričel smejati, česar, kot prizna sam, njegova predstava nikoli ni vzbudila. Vse odtlej je privrženec.

Temelj je odbit, a gotovo ne bi bil tako učinkovit in zabaven brez kemije med glavnimi liki. Te je dovolj za šest laboratorijev, saj polsposobni in strahopetni vesoljci vsevprek streljajo vice in enovrstičnice. Tipskih alienov sicer ni, a jih dostojno nadomestijo roboti in gensko spremenjene življenjske oblike. Obenem pa ne manjka globljih tematik ter bistroumne parodije in satire. Špice letijo v vse mogoče, od žanrskih klasik (Osmi potnik, Štoparski vodnik, Westworld) do umetne inteligence, časovnih paradoksov in vzporednih vesolj. Zato ne preseneča, da ima posadka tolikokrat opravka z izumrlim človeštvom. A čeprav sem in tja s težkim srcem poprimejo za orožje, so najbolj posrečeni, ko se pričkajo med seboj. V frišni sezoni jih borgovski droidi denimo obtožijo, da so ugrabili njihovega kolega Triindvajset-od-sedemindvajset, nakar se družba spomni, da ga uporabljajo kot podstavek za biljardno mizo. Vseeno raje na nitko obesijo življenja, kot da bi zopet postala majava! Nato jim crkne robot, ki ga zaštartajo s klemami, pripetimi na mehanske bradavičke. Naj potem hodi sem in tja, dokler se mu ne napolni akumulator. V drugi epizodi taistega bota doleti kriza srednjih let, tako da se ozaljša z ogljikovimi vlakni in odene v ferrarijsko rdečo.

Domiselnih peripetij in tegob z neverjetnimi rešitvami je mnogo in ako ti količkaj sedejo britanski humor ter vesoljščine tipa Firefly, se ti zadevo splača ščekirati. Tudi kak starejši del, kajti skozi leta so zgradili lastno besedišče, ki je genialno že samo po sebi in terja malce uvajanja. Zato ne bodi smeghead in se je urno loti, nakar se raduj, kajti dvanajsta sezona je že posneta. (kv)

SON OF ZORN

Fox, hemanovski sitcom; 1 sezona

Borec Zorn je Zefirijec, ki ima v sončni Kaliforniji družino. Toda dolgotrajno vojevanje v rodni deželi ga stane zakona, zdaj pa se je odtujil še s sinom Alangulonom. Zato ga bivša prepriča, naj se ustali v Ameriki, najde normalno službo in se ponovno zbliža s potomcem. Možak to stori, vendar so kulturne razlike znatne, saj 'Zefiji' niso znani kot omikano ljudstvo. Medtem ko je njegov mali vegetarijanec, ki pije ingverjev sok, fotr žre surovo meso in loka kri pobitih nasprotnikov iz lobanj njihovih nerojenih otrok. Ko Zorn ne igra game boya in obuja koitalnih podvigov, seka mize po pisarni in kolje beštije na dvorišču. Pri vklapljanju v družbo mu ne koristi niti podoba, saj je videti nalik Konanu ali He-Manu. Dobesedno! Ne le, da je videti kot fabiast bodibilder, odet v okolikurčni kožušček in opasač odet ter opremljen z velemečem, temveč je – narisan.

Ob uvodu, ki se dogaja v Zefiriji – ker vse, kar je zefirijskega, je risankastega –, predstava spomni na Korgotha iz Barbarije, še eno konansko parodijo. Vendar ta ni akcijska in pravljična, marveč gre za igrano družinsko komedijo. Ne gre v globine značajev, lokacij je malo in kakšne izrazite rdeče niti ni. Posebnost je samo animiran Zorn, ki je obenem edini zanimiv in smejalni element. Vsa privlačnost temelji na njegovi absurdnosti in izjavah. Da so ostali liki, vključno z Alangulonom, nedopadljivi statisti,













je sicer nekam žalostno. Tudi humor ni grafično in besedno skrajen kot v podobno družinskem Ricku in Mortyju ali skečast kot v Family Guyu. Ampak Zornova nabritost in posrečena, redko vidna kombinacija slogov naredita doslejšnje dvajsetminutne epizodice čisto gledljive. Za daljšeročno držanje pa bodo morali scenaristi tempo ojačati in obogatiti grafiko ali, še bolje, dogajanje preseliti v Zefirijo. Da vidimo seks z gorskimi troli in ostale epskosti, od katerih so zdaj le besede. (lf)

MACGYVER

CBS, improvizacijska akcijada; 1 sezona

Gotovo se je kar nekaj študentov znašlo pred vrati fakultet naravoslovnih znanosti, ker so videli MacGyverja razstaviti jedrsko bombo s sponkami in vlečenim testom. Svetlolasi možakar, ki je s švicarskim nožem, fiziko in kemijo počel tisto, kar je Bond s Qjevimi igračkami, je navdihoval generacije. In ker bundesliga frizura ni več v modi, je zdaj dobil pomladitev ... ki bo bolj všeč mlajšim gledalcem kot znalcem izvirnih sezon.

MacGyver ima še vedno bujne blont lase in ne mara za strelno orožje. Toda tokrat je mlajša pojava od tiste Richarda Deana Andersona. Glas in stas mu nadene šmrkavi Lucas Till, Havok iz zadnjih X-mož, dočim je Anderson sodelovanje odklonil. Pa sploh ne zbode polizan videz, marveč obnašanje. Stari MacGyver je bil ponižen možakar z očitnimi šibkostmi, novi pa je frajerčina, ki najprej zagazi v težave in šele nato razmišlja, če se je iz njih mogoče rešiti. Itak, da se je, saj je vendar odličnež z MITja, ki si v petnajstih sekundah iz okoliške opreme sestavi očala za nočno opazovanje! Predvsem pa se fante pretepa kar sam, in to skoraj tako uspešno, kot suče plastenke s kemikalijami.

Tepeža in streljanja je več, kajti lik Jacka Daltona, ki je imel poprej vlogo komičnega prijatelja, so preobrazili v Macovega pribočnika, izurjenega specialca, ki ga spremlja na tajnih nalogah in ima podobo NCISovega Georga Eadsa. Nova nizika je tako blizu modernim detektivskim odvrtkom z ekipami nadsposobnežev, saj Macu in Jacku ob strani stojita še joškata hekerka Riley in šefica Patricia Thornton. To je seveda izvirni Pete Thornton, ki so mu zaradi politične korektnosti spremenili spol. Ekipa se sleherno epizodo sooča z novo pogubno globalno zaroto, obstaja pa tudi povezovalna nit, ki se tiče Macove nesojene partnerke.

Reševanje zagonetk z improvizacijo je še vedno osrednji motiv. Dosti jih je in tokrat pri razlagah pomagajo hologramsko plavajoči napisi. Vendar so prikazi postopkov hitrejši kot poprej in manj jasni. Kar je škoda, ker so metode po prepričljivosti blizu izvirnim, če ne celo boljše! Mac iz akumulatorja in kovancev sestavi varilni aparat ter z lečami daljnogleda na daljavo meče v luft zaboje streliva. Dogajanje pač mora neprestano brzeti, sicer bi se mladina začela dolgočasiti. Novi Mac je tako še kar zgledna akcijska nanizanka. Hkrati pa je mnogo preveč podoben vsemu ostalemu na TV ekranih, zato mu grozi, da bo utonil v povprečju. Škoda. (ag)

LETHAL WEAPON

Fox, akcijada; 1 sezona

Stare generacije dobro pomnimo miličniškega dvojca Mel Gibson – Danny Glover. Prvi je bil vratolomen človek akcije in drugi nenehno *"too old for this shit"*. Možaka sta med letoma '87 in '98 posnela štiri uspešne filme in menda je obstajal tudi scenarij za petko. A po spopadu z Jetom Leejem sta očitno oba postala prestara za to sranje, zato sta se lika Martin Riggs in Roger Murtaugh upokojila. Vse do letos, ko je studio Fox franšizo potegnil iz naftalina in jo s svežimi obrazi spremenil v TV-nadaljevanko. Oziroma nanizanko, saj gre za tipično policajščino s posamičnimi, nepovezanimi primeri brez izrazite odzadnje zgodbe.

Bivšemu vojaškemu specialcu Riggsu se žena smrtno ponesreči, zato ne najde več smisla obstoja, zapija se in životari v plažni prikolici. Roke nase ne zmore položiti, vendar upa, da bo Matilda prišla ponj na terenu. Nevarnosti se roga v brk, kar ga naredi za smrtonosno orožje. Predrznost pa ne ustreza Murtaughu, njegovemu svežemu partnerju v LAPDju, ki je srečen družinski človek in ima za nameček težave s srcem. Nič bolj ni nad kavbojskim postopanjem in odškodninskimi računi navdušen šef, zato je Riggs pogosto v njegovi nemilosti in mora obiskovati terapevtko. Premisa in sestavni deli so torej nalik filmskim, edino Leo Getz (njega dni nepozabno nakladaški Joe Pesci) manjka. Morda še pride.

Četudi se detektiva bavita z roparskimi tolpami, drogeraškimi dilerji in drugimi resnimi angelanskimi kriminalci, je vzdušje lahkotno in črnsko humorno, akcija pa ne pretirana, kamoli holivudsko spektakularna. V tri četrt ure morajo scenaristi pač stlačiti tako zločin in preiskavo kot Riggsovo ubrisanost ter familijarnost Murthughovih. Protagonista sta sicer simpatična (Rogerja igra čudežno nepostarani komedijantski zamorec iz četrtletje starega Last Boy Scouta), a osemnajstdelna serija ni nič več kot niz grižljajčkastih, plitkih epizodic, ki se ne razvijejo. Zabavno za priložnostni ogled, vsekakor pa ne za trnasto pričakovanje naslednjega dela. (lf)

POWER

Starz, ljubič s pištolami; 4 sezone

Po napornem dnevu sede večerna sprostitev, v kateri sta fuk in nasilje pristna, dogajanje pa posajeno na voziček na vlakcu smrti, ki drvi domala brez prestanka. Taka je zdaj že štirisezonska nizika Power, ki kar buhti od feromonov in znoja. Za to sta zaslužna predvsem osrednja lika, ki ne bi mogla biti bolj različna; od tod izhajata strast in zanimivost. On je temnopolt 'poslovnež' z družino, ki kolobari med svojo mrežo razpečevalcev drog in nočnim klubom, skozi katerega pere denar in sčasoma vidi odrešitev. Ona je hispanska pravnica, ki dela za FBI, šmira s sodelavcem in lovi prav take tiče, kot je on. Kleč je v tem, da se poznata iz mladih let, ko sta skupaj odraščala v revnem predelu New Yorka in tudi nekaj imela, nakar so se njune poti razšle. Zdaj, ko se leta kasneje srečata, tisto nekaj eksplodira v epsko zaljubljenost in fukaške epizode deluks, ki se ne bi počutile odveč v mehkem porniču.









Prva sezona se ubada predvsem z gejzirjem hormonov, toda serija se ne ustavi pri tem, marveč v naslednjih (načrtovanih je šest) pokaže, kaj se zgodi, ko se norost poleže in se vrne resničnost. Kako bosta usklajevala to, da je on oportunističen kriminalec, celo gnusen morilec, ona pa poštenjakarska policistka? Kaj bo z otroci, ki jih ima on z gajstno črnko, ki se ne pusti voditi za nos? In podzemlje, mu bo kar tako pustilo oditi? Kaj bo dejal njegov zvesti, rahlo nori belski sodelavec, s katerim sta postavila kokainski miniimperij? Kako se bo na njegovo ločevanje od ulice odzval nekdanji mentor, ki ga leseno upodobi 50 Cent, hkrati avtor markantnega uvodnega komada? Kaj kanijo storiti ostali poročniki, med njimi slabo naglašeni Srbi? In tu je krovni dobavitelj drogic, ki ima našega mišičastega lepotca samo za postreščka, saj igra širšo igro. Ja, mnogo je isker, ki pršijo proti sodu smodnika, in dasi s kakšno globino Power ne postreže, je v svojem omejenem raziskovanju človeške nravi očarljivo pošten in pohvalno iskren. (sn)

11.22.63

Hulu, kriminalno-ljubezenska drama; 1 sezona

Preden je prišel nine eleven, je bil to najbolj znani datum z vsebovano enajstico v naslovu. Dvaindvajsetega novembra '63 je namreč nekdanji marinec Lee Harvey Oswald v teksaškem Dallasu z okna knjižnice ustrelil mimovozečega predsednika Johna Fitzgeralda Kennedyja. Morebiti je to imelo daljnosežne posledice, kajti z živim JFKjem bi v ZDA nemara ne bilo vojne v Vietnamu, hladnovojnih napetosti z Rusijo in današnjega policijskega nasilja nad črnci. Vsaj tako pravi stranski lik v enosezonski nadaljevanki, ki v omari svoje obedovalnice v manjšem mestecu odkrije časovni portal v leto 1960. Hitro pride na idejo, da bi preprečil atentat in tako izboljšal svet selfiejev in napetosti, v katerem je prisiljen bivati. A to mu ne uspe, saj se mu 'preteklost upira', zato štafeto preda mlajšemu prijatelju, srednješolskemu učitelju. Mu bo uspelo odstraniti Oswalda, preden zavda JFKju in povzroči svetobolje tako celotni naciji kot Jackie in Marilyn?





V osmih delih zaključene celote se zagata povsem razjasni, vendar je pot do tja nekam trnova in čudna. Zlasti upoštevaje, da za niziko kot producenta stojita Stephen King, sicer tudi avtor podložne knjige, in J. J. Abrams. Še največ hvale namenim verno poustvarjeni okolici iz šestdesetih z oblekami, avtomobili, vzdušjem ter Kennedyjo povorko vred, in nastopajočim. Posebej Avstralcu Danielu Webbru za odlično upodobitev Oswalda kot živčnega osebka, ki se nenehno giblje po robu, pa Jamesu Francu kot naključnemu junaku in njegovi izvoljenki, med katerima se dejansko krešejo iskre. Ljubezenska zgodba je res srce parajoča in kot romantična drama je 11.22.63 docela gledljiva, sploh zadnji del, ki bo nežnejše duše ožel solzá. Toda na ta rovaš sta potisnjena v ozadje tako politični kot znanstvenologični del, ki sta za razliko od romana komajda prisotna. Razočaranje je tudi, kako se izteče špekuliranje o tem, kaj je bil Oswald: norec, ruski plačanec, agent Cie ali kaj četrtega? Povsem neumno je, da srednješolski učitelj s podeželja brez utripa z veko postane hladnokrven morilec. Veliko dogajanja pa je posiljenega ali celo povsem trapastega, z divjimi naključji in na silo nataknjenimi srhljivimi elementi, ki se izkažejo za povsem brezpredmetne. Ogledano, a ne pomnjeno. (sn)

COLONY

USA Network, kriminalna drama; 1 sezona

Producent Carlton Cuse med ljubitelji televizijskih nadaljevank ni zelenec. Z J. J. Abramsom sta med drugim zasnovala Izgubljene, a mnogi menijo, da zgodbe nista zaključila prepričljivo. Se bo enako pripetilo s futuristično Kolonijo, za katero se mu je ideja menda utrnila, ko je bral o nacistični okupaciji Pariza? Mogoče, toda po prvi sezoni so kritike večinoma pozitivne in za prihodnje leto so že napovedali trinajst novih epizod.

Predstava spremlja življenja preživelih po dozdevni invaziji alienov. Ljudje so zaprti v ograjenih mestih oziroma kolonijah. Tam vanzemaljcev ni, toda obenem nihče ne pozna njihovih namenov ali razloga za prihod. Razen strogo odmerjene hrane, prepovedi gibanja ponoči in grožnje, da bo sleherna neposlušnost kaznovana s prisilnim delom v skrivnostni tovarni, je življenje v ogradi skoraj normalno. Kajpada je prisotno razdrobljeno uporniško gibanje, a ima bistveno težavo: proti komu se boriti? Proti vesoljcem se ne more, saj jih ni na spregled, akcija proti njihovim človeškim pomočnikom, ki so prevzeli nacistično ikonografijo, pa gre večinoma na škodo ljudem. V takšnih razmerah je Will Bowman v Los Angelesu prisiljen sprejeti delo, ki ga noče. Postane agent, ki lovi upornike, med njimi svojo ženo, da bi našel sina v sosedji koloniji. Gibanje med naselji pa ni mogoče ...

Če zanemarimo ubijalske drone, ki sem ter tja patruljirajo po nebu, in zid, bi lahko bila serija mirno kriminalna drama, v kateri agenti varnostne službe lovijo teroriste. Tozadevno je kljub uvodnemu razočaranju zaradi manka zaresnih znanstvenofantastičnih elementov čisto prijetno presenečenje. Je pa posneta odlično, gledljiva je in predvsem nikdar ni dolgočasna, saj ves čas pričakuješ, da boš končno karkoli izvedel o tujcih. Se to zgodi? Boš videl! (vh)



HARMONQUEST

Seeso, geekovska komedija; 1 sezona

Starošolsko, namizno igranje fantazijskih vlog sicer nima adrenalinskih bojev, osupljivih razgledov na krajino in vzdušne zvočne podlage. A če je druščina zagreta in dungeon master spreten, znajo biti pustolovščine navkljub ubadanju s tabelami in bukvami izjemno privlačne. Meje jim postavlja edinole domišljija igralcev. Sivobradi piflar Dan Harmon to najbolje ve, saj že celo življenje špila take in drugačne RPG-namiznice. Zato se mu je kot podcasterju in soavtorju Ricka-Mortyja porodila ideja, da bi iz hobija napravil TV-šov. K sodelovanju je privabil vrsto srednje znanih komedijantskih kolegov in vkup so se podali na HarmonQuest, epski pohod pod gorami, skozi gozdove in čez morja. Razlog so runski kamni mogote, po katerih stegujejo parklje demonski okultisti.

Desetdelna nadaljevanka je zmes živega nastopa pred občinstvom in animiranke. Igralci in pripovedovalec zgodbe sedijo za mizo na odru in pokajo štose, medtem ko se njihova junaška odprava brezšivno odvija v risani pravljični deželi. Stalni liki so orčji gejevski stopač, zmikavtski goblin in barbarska napol vilinka, v vsaki epizodi pa se jim pridruži gost, ki praviloma po poti umrje. Predstava seveda ne simulira resničnega D&D-igranja, ki je v resnici precej počasno, marveč je poudarek na komičnih, absurdnih in krvavih situacijah. Recimo skrivanje draguljev v telesne orifike, vzajemno drkanje s koboldom in trganje udov, čeljusti ter droba. Kocke se resda občasno zavrtijo, na zaslonu se pojavijo številke prizadejane škode in liki kao uporabljajo svoje veščine, vendar je vse to bolj parodija.





Tole ni prvi poskus RPG-ekranizacije. Pred skoraj desetimi leti je štartala televizijska serija The Guild, kasneje je prispel TableTop in predlani je celo obstajal resničnosti šov Quest, ki je udeležence potisnil v LARP, live action role playing. Kljub temu je HarmonQuest edinstven v šaljivo-risani izvedbi in sprva pritegne. Žal pa privlak ni dolgoročen, da bi niziko na vse kriplje priporočal. Liki oziroma akterji resnici na ljubo niso višek simpatičnosti in najšibkejši član je prav kolovodja Dan. Dogajanje in izustki so často zgolj nesmiselni in ne smešni, za nameček pa dobremu pripovedovalcu navzlic ne navduši niti enostavna, a razvlečena zgodba. Četudi je vpletenih nekaj ljudi od kultne risanke Ricky in Morty, se izdelka produkcijsko in kakovostno ne moreta primerjati. Vseeno je bila predstava očitno do neke mere uspešna, saj je avtor najavil drugo sezono. (lf)

FROM DUSK TILL DAWN:

El Rey, akcijsko hecna grozljivka; 3 sezone

Med navajanjem izročila okrutnoustničnega multidisciplinista in filmofilske vuvuzele Quentina Tarantina se ljudje osredotočijo na Šund, Ubila bom Billa in podobne slovite izdelke, pozabijo pa na njegov morebiti najbolj sproščen film, Od mraka do zore. Bržda zato, ker ga ni režiral on, temveč hispanski pobratim Robert Rodriguez, dočim je Quentin spisal scenarij in odigral eno glavnih vlog. Toda QTjev pečat je neizbrisen, From Dusk Till Dawn pa celo dvajset let po izidu dogajaški, udaren in slastno črnohumoren. Nikjer drugod ne izkusiš vampirskega bara Titty Twisterja, motorističnega krvosesa Sex Machine, ki mu iz mednožja izskoči zloščen revolver, in morilskih bratov, ki na begu pred roko pravice pomotoma uletita v azteško piramido. Škoda, da je briljantnemu prvencu sledilo dvoje zanikrnih nadaljevanj, ki sta šli direktno na video. A časi so se franšizi zjasnili, kajti Rodriguezova nova TV-mreža El Rey je kot pilotni projekt udejanjila prav odmrakadozorno niziko v treh sezonah. Pri njej Quentin ni sodeloval, od izvirne ekipe je pravzaprav ostal le Robert. A če je zadnje čase na teveju kak 'guilty pleasure' ogled, je to to.



Tovrsten občutek ponudi že štartna sezona, ki obnovi film, a ga v desetih tričetrturnih epizodah dodobra razširi. V Teksasu brata Seth in Richie Gecko v novi podobi oropata trgovino, zajameta talce in se namenita na jug k sombrerom. Onkraj meje druščina uleti v pošastno krčmo, kjer se odvije mamojebna razpaljotka epskih razsežnosti pod komando vampirske Santanice Pandemonium. Tudi prej ne manjka strelskih obračunov, krvi in čudnosti, ki jih prispeva zlasti Richie kot ta špeglarski burazer. Tip je avtističen in usekan, saj se mu v buči oglašajo starodavni bogovi, zaradi česar namesto normalnih deklet vidi hotnice in jih hoče rutinsko ubijati. Predvsem zaradi njega smo deležni prestreljenih dlani, goltanja belih kač in risanja okultnih simbolov s krvjo mrtvega psa. Svoj delež srha prispevajo vampirji, med njimi Meksikajnar Carlos, ki je v izvirniku prispel šele na kraju, tu pa ima že spočetka vidno vlogo. Njegova alternativna forma, ki krvosesa zmeša s kačo, je resnično grozljiva. A kakor v filmu je vse ravno toliko zapretiravano, da dogajanja ne moreš jemati resno; serija je torej manj Exorcist in bolj Evil Dead, manj Outcast in bolj Preacher. Le da je še bolj žlahtno cenena in prežeta z občutkom B-filma. Druga in tretja sezona nadaljujeta neizpeto zgodbo (pravilno se obnašata, kot da filmskih sekvelov sploh ni bilo) in za antagoniste postavita gručo ancientnih božanstev, kar dodobra razširi obstoječi okvir. Zaradi tega smo posledično deležni še več umorov in spopadov, plus nekaj razvoja obstoječih ter novih likov.

No, v dramsko globino se nizika ne spusti, marveč ostane zvesta originalnemu občutku adrenalinske zajebancije in poniglavega srha. Vmes se parkrat vleče, a nato spet postreže s sapojemajočim preobratom, nesramno dobrim pistolerskim srečanjem ali izvirnim pošastkom. Seveda so na sporedu tudi filmske reference, staromodni kadri, debate o hrani in knjižno besedišče. Tako med goltanjem kokic kar ne moreš nehati gledati. Je pa res, da serija frišnosti in zapomnljivosti prvega filma ipak ne doseže, saj so tam našli perfektne protagoniste in stvarili nepozabna besedila. Frišna brata Gecko sta v redu in najti je kul stranske vloge, denimo Roberta Patricka kot izgubljenega pridigarja (dotični 'tekoči terminator' iz T2 je nastopal v filmskem nadaljevanju). Toda neka suhljata mehiška pjevačica ne seže do kolen bujni Salmi Hayek, ni Dannyja Treja in ni česa tako noro smešnega, kot je legendarni nagovor vratarja: *"We got white pussy, black pussy, Spanish pussy, yellow pussy, we got hot pussy, cold pussy, we got wet pussy, we got smelly pussy, we even got horse pussy, dog pussy, chicken pussy! If we don't got it, you don't want it!"* Mogoče v četrti sezoni, o kateri se še odločajo. (sn)

VAN HELSING

Syfy, ZF-zombijščina; 1 sezona

Ob imenu Van Helsing bržda pomisliš na nizozemskega profesorja Abrahama s križem in glogovim količkom, ki je v izvirni Stokerjevi Drakuli preganjal vampirje. Toda Syfyjeva nanizanka je drugačne sorte zver: ohrani sicer sovrage z zašiljenimi zobmi, hkrati pa gre v smer znanstvene fantastike. Postavljena je v bližnjo prihodnost, ko izbruh supervulkana Zemljo ovije v oblak prahu in ustvari večni mrak. To temačno katastrofo izrabi speča rasa vampirjev in se nameni podjarmiti človeštvo. V praksi je to videti tako, da so krvosesi horde nagravžnih spak, ki rade glodajo vse, kar jim mehkega pride pod zobe, dočim se preživeli ljudje skrivajo v enklavah ali so zasužnjeni kot kantice krvi.

Ker te ugriz vampirja spremeni v podobnega gravža, ki renči in se pači, Helsing več kot enkrat spomni na Walking Dead. Tudi tu spremljamo gručo preživelih, ki se sprva zadržuje v utrjeni bolnišnici. V svoji sredi pa imajo posebneža: Vanesso (smeh) Helsing, potomko strica Abrahama. Le da tedaj tega še ne ve. Nekdanja mater samohranilka spozna zgolj to, da je ob ugrizu *ona* tista, ki druge vampirje spreminja nazaj v ljudi! Zaradi tega se je krvosesna svojat seveda boji huje kot sonca in Vanessina druščina postane važna figura na šahovnici spletkarskih vampirskih družin. Ki vse govorijo s slovanskim naglasom, kakopak. Vzhod je zlo, zahod je civilizacija, ane.

Takšnih stereotipov je Van Helsing prepoln, saj po malem pobira iz praktično vseh akcijskih nanizank zadnjega desetletja. Tudi iz True Blooda, od koder je glavna igralka, Kelly Overton. Uzremo vse motive, ki smo jih vajeni iz postapokaliptičnih štorij: nizko vrednost človeškega življenja, izdano zaupanje, moralno sivino boja za golo preživetje ... Problem je, da je večina drugih nizik te dileme že obdelala, in to bolje. Mikrozapleti v epizodah so dostikrat privlečeni za lase, dialogi nelogični, igra povprečna. Je pa moreče vzdušje kar solidno in če potrpiš skozi prvih pet delov, se liki ter pripoved za silo razvijejo. Ne do te mere, da bi Van Helsinga resno priporočal, a ljubiteljem te sorte šovov bo lahko čisto v redu skrajšal nekaj večerov. (ag)













GRAND TOUR

Amazon, avtomobilistična oddaja; 1 sezona

Pred poldrugim letom je Jeremy Clarkson zaradi nedostavljenega šnicla primazal klofuto producentu, BBC ga je odpustil in dvaindvajseti letnik Top Geara se je končala z žalostno praznim studiem. Usoda najdlje trajajočega visokoproračunskega avtošova, ki smo ga navdušenci nad pločevino in nekorektnim humorjem ritualno spremljali trinajst let, je bila nejasna. Še zlasti, ko sta se odločila televizijo zapustiti tudi Richard Hammond in James May. Britanska nacionalka je oddajo naposled zapeljala naprej s svežimi obrazi. Pretekla sezona Top Gear je bila zvesta izročilu, s precej nespremenjenimi sestavnimi deli in skupaj vzeto solidna. Slabila jo je le neuigrana, z vseh koncev vkup dana ekipa, ki ji je načeloval zoprni Chris Evans. Izvirni trojček plus glavni producent so se vmes spečali z Amazonom in obeti po nadmočni predstavi so bili visoki. Še zlasti, ko je sam predsednik Jeff Bezos čivknil, da bo šov zelo zelo drag. Menda pet milijonov evrov na epizodo, kar je mnogokratnik BBCjevega budžeta. Naročniški videoservis Amazon Prime, ki Slovencem sicer ni na razpolago, pač potrebuje paradnega konja.

Po pričakovanjih je prvi Grand Tour pomeril ferrarija 'theferrarija', porscheja 918 in mclarna P1. V Top Gearu so te hibridne hiperšportnike resda predstavili, a do skupne dirke jim zaradi pogojevanja fabrik ni uspelo priti. Z novim proračunom so avtomobile bržda enostavno kupili. A četudi so jim posvetili tretjino oddaje, smo videli komaj kaj več od preštevilnih posnetkov uničevanja gum po pisti. Enako nenasičen je bil tudi preostanek, v katerem so vozili le še en avto. Možakarji so si dali mnogo opraviti eden z drugim, preveč je bilo govoranc, prizori so bili razvlečeni in votel del z neobstoječimi gosti je vrgel šest minut dobesedno preč. Ampak okej, recimo, da jim za prvič pogledamo skozi prste. Morali so razložiti, da gre za nomadski šov, ki bo vselej poročal iz drugega kraja. Nas seznaniti s testno stezo Eboladrome, na kateri bo čase postavljal debeli šofer iz levega ovinkarjenja Nascar. In nas spomniti, da je Jezza še vedno opica, Hammond pritlikavec ter May počasen kot polž. V prihodnje bo zagotovo bolje.

A naslednja epizoda je vzorec pretirane praznosti in brezveznih nesmislov nadaljevala. Medtem ko Top Gear sestavlja več avtomobilskih preizkusov na epizodo, vestična rubrika, pogovor z gostom in še kak skupen popotniški hec, domiseln izziv ali maltretiranje prikolice, je bila vsebina dveh Grand Tourov znatno pičlejša in z razpotegnjenimi ter ponavljajočimi se kadri. Šele tretji in četrti del sta dogajanje popestrila zekskurzijo po Toskani, delanjem donutov pred firenško galerijo in izgradnjo avta iz trajnostnih materialov. Toda kljub hecom občutek nezgoščenosti ostaja. Prav tako se šov ni dokazal z domiselnostjo, prej s slabim skopiranjem gradnikov. Top Gear denimo zastopa ikonični Stig na proslavljenem dirkališču v okviru vsezmožnega letališča, tu imajo pa 60-letnega ameriškega debeluščka in podeželsko cesto, spremenjeno v bedno pisto brez izletnih con. Potujoči studijski šotor, ki je začel v Los Angelesu in bo sezono sklenil v Dubaju, tudi ne prinaša dodane vrednosti, saj se v dotični deželi pravzaprav ne dogaja nič. Možakarji mnogo preveč govorijo in vrsta štosov je samih sebi namen oziroma so ponesrečeni, na primer tisto slaboumno umiranje gostov. (Slednje je sredinec BBCju, ki bojda ne dovoli 'avtomobilske oddaje z živim gostom', ampak gledalca take neumnosti ne zanimajo.)

Zaenkrat nismo videli česarkoli podobnega legendarnim neverjetnostim v stilu aviona proti veyronu, raketne izstrelitve relianta in uničevalskega preizkusa marauderja. Kje so zapretiravane ideje, improvizirane predelave, dvoboji različnih vozil? Navsezadnje bi bilo novo oddajo umevno otvoriti s skrajnim projektom onkraj domišljije, ki bi pokazala dolarsko bogatijo. Recimo odpravo na Mednarodno vesoljsko postajo. Bajeslovno visoke sedemmestne produkcije ni čutiti nikoder. Kajpakda šov ni zanič in se bo očitno razvil ter postregel z večjo pisanostjo, na kar namiguje kolaž posnetkov iz prihodnjih oddaj. Navsezadnje so podpisali pogodbo za šestintrideset epizod. Sleherni fan znanega moštva bo predstave gledal tako ali drugače, saj je trio že večkrat pokazal, da so smešni za volanom ali z vrtnarskim orodjem v rokah. A po štartu se zdi Grand Tour prej senca kot presežek prejšnjega projekta. Mar gre ves denar za selitve in Clarksonove tople obroke? (lf)

THE EXORCIST

Fox, grozljiva drama; 1 sezona

Glede na to, da že lep čas odraščajo generacije s številnimi razvajenimi osebki brez vsakršnega občutka osebne odgovornosti, ni čudno, da gledamo tolikšno število serij, kjer je za človeško neumnost in zlo odgovorna zunanja sila. To je pač posledica permisivne vzgoje: vedno je kriv nekdo drug. In najbolj pri roki je dobri stari hudič, padli angel, ki hoče pridobiti oblast nad Zemljo in izriniti Boga. Ker je gledanost šovov, kot je Outcast, dobra, se je nekdo spomnil, da bi bilo fino oživiti njihovega praočeta, Exorcista. Znameniti film Williama Friedkina iz leta 1973 je spremljal polastitev ubogega dekletca in silno bitko izganjalca z demonom v njej; bržda se spomniš slovitih prizorov lebdenja nad posteljo in obračanja glave nazaj. Na tej kinematografski ikoni temelji nizika, ki spoštuje izvirni material in ne stavi toliko na strašenje, akcijo in posebne učinke kot na suspenz ter eksorcistično igro mačke z mišjo.

Uradno gre za nadaljevanje filma z razširjenim pogledom. Medtem ko se je kinoizdelek ubadal z eno samo posesijo, zna sodobnemu Chicagu groziti nekaj mogočnejšega. S tem se spopade dvoje duhovnikov, en prijazen in ubogljiv, drugi zajeban in uporniški, da je odnos zanimiv. Lakmusov papir je prijetna predmestna familija, kjer tako starša kot obe hčerki redno hodijo k maši. Toda za belcebuba to ni ovira, saj se z naslado loti nedolžnega mesa in psihološko terorizira roditelja (mater igra Geena Davis). Tako izrecne groze kot na platnu ni, da se ne bi mamice ob surfanju po kanalih onesveščale, vseeno pa smo med opletanjem z rožnimi venci in žegnano vodo deležni lepega deleža renčečih frisev, podplutih oči in krempljastih nohtov ter besednih okrutnosti, s katerimi zlodjevec prizadene žrtvine bližnje. Obenem dobivamo vpogled v širše delovanje katoliške Cerkve, preteklost obeh fajmoštrov in morebitno hudičevsko apokalipso. Zahvaljujoč solidni igri vpletenih so obsedenosti prepričljive, poudarek na dialogih in zložni gradnji celokupne zgodbe pa Exorcista pomaga ločiti od akcijsko navdihnjenih tekmecev. Serija ni slaba, toda zaradi ne najboljših ratingov ni ziher, da bomo videli drugo sezono. (sn)









MARS

National Geographic, doku drama; 1 sezona

Stricu Elonu Musku je nekaj treba priznati: podžgal je ogenj raziskovanja Marsa. Še pred petimi leti so stručkoti ob njegovi napovedi kolonizacije rdečega planeta zmajevali z glavo, češ, mogoče po 2050. Danes vsi trobijo v Muskov rog: človeka na Mars kmalu po letu 2030! Temu je pritegnil tudi Obama in svojo odpravo so napovedali celo Arabci. Nova vesoljska tekma se je torej začela! Podvig se mirne duše lahko primerja z zgodovinskimi prelomnicami, kot je Kolumbova plovba ali Neil Armstrong na Luni. Epskost so seveda zagrabili filmarji, nazadnje z lanskim reševanjem Matta Damona (Marsovec), in zdaj celo National Geographic, meka dokumentarcev. Njegova sveža miniserija je nekaj najboljšega, kar sem na to temo kdajkoli uzrl.

Pri imenu si niso ravno dali duška, so si ga pa toliko bolj pri vsem drugem. To ni le dokumentarec, hkrati je igrana serija, ki jemlje najboljše iz obeh svetov. Na strnjen, nič kaj drobnjakarsko utrujajoč način razgrne obstoječe stanje raznih projektov raziskovanja Marsa. Predvsem pa luknje v njih: kaj vse moramo še danes ugotoviti, da kolonisti leta 2033 ne bodo z lastnimi telesi pognojili rdečega prahu. Takrat se začne igrani del, ki spremlja usode šesterice pionirjev. NatGeo se je pomujal in za vsak problem iz leta 2016 ponudil na znanosti utemeljene rešitve, zato se izseki logično dopolnjujejo. Ravno prefinjeno prepletanje realnosti in bližnje prihodnosti pripelje do spoznanja, da vse skupaj ni nedosegljiva oddaljenost, temveč nadčloveški napor, ki ga bomo dokaj kmalu spremljali. Morda bo vse to res! Morebiti se bodo prav takšno trpljenje, znoj in izbruhi sreče na podoben, a resnično mesen način izrisovali na zaslonih. Pok membrane med svetom fantazije in realnosti zazveni čustveno, presunljivo.

Seriji je mogoče očitati marsikaj. Igralci so mestoma leseni, včasih prehodi med dobama niso gladki, igrani del mestoma zgodbeno pokašljuje. Predvsem pa je moteče ponavljanje, kako mora človeštvo nujno na Mars, če hoče preživeti. Ta mantra serije sicer ni neosnovana in prej ali slej bo živelj na Zemlji pogubljen. Toda rdeči planet je klavrna alternativa modremu. Zato bi morala biti ključna prioriteta preprečiti, da sami in predčasno naluknjamo svojo barko. Sveta ni treba zadušiti v topli gredi, zasuti s smetmi ali znukati v ledeno dobo. Kajti Mars je zgolj rešilni čolniček. Približno toliko je tudi udoben in prijazen, kar serija nedvoumno pokaže. A ko potegnemo črto, je njenih šest kosov vrednih ogleda; čez dobrih petnajst ali več let pa bomo pribiti pred zaslone ob zaresnih pionirjih. (mcm)



SCORPION

CBS, ridikulozna akcijada; 3 sezone

V detektivskih nanizankah je postalo modno, da imajo ekipe mož postave v svoji sredi posebej nadarjenega genialca, kot je matematik Charlie Epps v Numbers ali con artist Patrick Jane v Mentalistu. Scorpion to premiso potisne v skrajnost, saj so tu avtistični geniji skoraj vsi v skupini. Na čelu je računalničar Walter O'Brien, eden najpametnejših ljudi na svetu z IQjem 197, ki tipka hitreje od kiborgov v Ghost in the Shellu. Četico nadaljujejo človeški kalkulator Sylvester, ženska različica MacGyverja Happy in spretni manipulator Toby. Prav vsak je zmerno do pretežno avtističen in komično nesposoben funkcioniranja v vsakdanjem svetu. Zato skupino zaključuje 'normalna' lepotička Paige, ki ima avtističnega sina in skuša najti stik z njim tako, da pomaga Walterju in druščini soočati se s človeško okolico.

In tega soočanja je veliko, kajti našteti sestavljajo posebno ameriško enoto Scorpion za boj s superinteligentnimi kiberzlikovci, ki znajo shekati čisto vse, od raketnih križark do človeškega telesa. In sicer ponavadi tako, da prek skrivnih satelitov injicirajo umazano radioaktivno kodo v njihov internet. Res. Naj te v osnovi luštna ideja serije ne zavede: Scorpion rafalno trosi plehke stereotipe od prve scene dalje in uživa v absurdih. Walter in sodelavci tepejo kiberteroriste, ki hočejo z bitcoini zamajati svet, in se borijo s superglivami. Iz vesolja rešujejo zablodele rakete in v bolnišnici lovijo falote, ki so shekali krvno banko. Ni, da ni. Ugašanje možganov pred ogledom je zapovedana procedura, sicer tvegaš posttravmatski sindrom. Je pa dogajanje tako bliskovito, da itak nimaš dosti časa za beleženje neumnosti. Liki so sprva celo zmerno prijludni, a se skozi sezone ne razvijejo. V vlogi Walterja boš spoznal Elyesa Gabela, Rakhara iz Igre prestolov, dočim 'terminator' Robert Patrick kot njihov šef briljira predvsem v početju kamnitih frisov. O'Brien je sicer resnična oseba in producent serije, toda dvomim, da je v resnici preprečeval teroristom, da bi iz muzejskega kosa asteroida napravili bombo. Stvar, ki je tako skrajno neumna, da je včasih že zabavna. (ag)



KRŠČEN BATIČEK

Nananananananananananananananana BATMAN! LordFebo si ogleda gothamsko risanko, ki temelji na predstavi davno pred njegovim rojstvom.

Dasi Batmana poznamo kot namrščenega, zajebanega temnega viteza, kakršnega je pred tremi desetletji definiral Frank Miller, je bil v izvirniku bolj prijluden. Kostum je bil tistihmal barvitejši in rešimož je celo spuščal dovtipe, česar od sodobnega lika – z izjemo Lego-ve variante – ne gre pričakovati. Najbolj poznana podoba starih vremen je tista sivopižamasta, ki jo je uveljavil Adam West v seriji in filmu iz šestdesetih. Resda so danes te slikosučne predstave, pri katerih ne veš, ali gre za resničen nastop ali za burlesko, pomilovanja vredne, toda starejše generacije geekov jih imajo v lepem spominu. Ker sodobni trendi narekujejo navdušenost nad popkulturnimi antikvitetami, je adamwestovski Netopirmož viden mnogokje, od cosplaya prek figuric do lastnega nivoja v zadnjem Lego Batmanu. Zdaj pa je DC udejanil še celovečerno risanko, ki temelji na njegovem slogu. Ne samo to, Batmana, Robina in Catwoman so celo oglasili isti igralci!

NAZAJ V ŠESTDESETA

V niziki, ki so jo v ZDA vrteli med letoma '66 in '68, se je zvrstilo sto dvajset epizod, toda zvečine so bile narejene po istem šimeljnu. Zgodbe so bile dvodelne in so se otvorile z zlikovcem, ki ukrade nekaj neprecenljivega ali zagrozi Gothamu. Mestna policija je tradicionalno nemočna in komisar Gordon po rdečem batfonu pokliče v Waynov dvorec. Bruce v svoji pisarni obrne skrivno stikalo pod kipcem Shakespeara in se skupaj s posvojencem Dickom Graysonom po gasilski štangi spusti v batjamo. Vmes se dinamični duet, kakor sta se borca proti kriminalu tedaj imenovala, našemi, fanta skočita v batmobil in Robin izusti butasti stavek *“Atomic batteries to power, turbines to speed.”* Nakar se z ognjem v riti skozi tunel zapeljeta na plano. Ko odkrijeta storilca, se rešimož in rešideček z njim sopadeta in sta v prvo vselej premagana ter v smrtno past dana. Tak visec je skoraj brez izjeme končal prve dele primerov.







Batman je bil v šestdesetih barvit, njegovi nasprotniki pa enodimenzionalni butci. Eden od ikoničnih prizorov iz nadaljevanke sta fanta, ki se navpik-ritopik vzpenjata po zgradbi. Tudi to je v animiranki.





Geekovske konvencije in trgovine obilujejo z retrobatmansko robo. Zbirateljskih figuric, storjenih po niziki, je čuda, pridružil pa se je tudi Lego s poznano batjamo. V kompletu so vsa batvozila, batračunalo in še pisarna.



Par epizod so križali s prav tako uspešno tistikratno superjunaško serijo Green Hornet. Dejansko se je ob boku Batmana in Robina pojavil 26-letni Bruce Lee, ki je tam igral oprodo Kata. To je uni na desni!

Razpleti so bili malce bolj raznoliki in so vključevali mnoge bat-pripomočke, med ostalim batsprej za odganjanje morskih psov, toda ukalupljenost štorij je bila izrazita in prav tako so se ponavljale lokacije. A kljub nizki produkcijski vrednosti, ki niti osrednjemu liku ni zagotovila tesno prilegajočega se kostuma, in teatralni igri je nanizanka pritegnila pozornost. To sicer ni bil prvi televizijski Batman, saj se je v tem formatu pojavil že v štiridesetih. Toda tokrat je prinetopiril v barvah in v humornejši obliki. Šov je cikal na družinsko gledanje, kajti ubijanja ni bilo, dočim ni manjkalo vzgojnih misli v smislu pitja mleka, pravilne rabe slovnice in pripasanja v avtu. To so bili časi binarnih značajev, ko je bilo dobro le dobro, brez temnih senc, in zlo zlobno in kratke pameti. Na krilih slave so koncem prve sezone leta 1966 posneli še celovečerni film z višjim proračunom, kar je z novo opremo, kot sta bila batkopter in gumijast morski pes, koristilo nadaljnjemu snemanju serije.

ADAM WEST (85) JE BATMAN

Televizijski dinamični dvojec se je pomeril z mnogimi zlobniki, a najpogostejši nasprotniki so bili Joker, Pingvin, Catwoman ali Riddler oziroma vsi skupaj. Dotični kriminalni kvartet se takisto pojavi v filmu, kjer z dehidratorjem ljudi spreminja v kupčke pepela. V aktualni risanki pa se omenjenci dokopljejo do drugačnega čudežnega orožja, duplikatorja, s katerim bodo iz vesolja podvojili ženske, denar in celo Zemljo. Tako kot njihova neverjetna nakana in butasto reŽeči se frisi je animirano dogajanje zvesto pisanemu videzu in štorijalnemu loku predstav iz šestdesetih. Tu so mnogi prepoznavni elementi, ki segajo od grafičnih pretepaških medmetov prek zvedave tete Harriet do originalnega batmobila. Scenarij je ravno tako v duhu serije: preprosto zamotan z neumnimi slabimi fanti in paladinskim Batmanom. Robin nenehno prijavlja svoje "Holy ..." kletvice, medtem ko mentor streže z dušebrižnimi nauki. Skupaj vzeto je animiranka v resnici parodija svojega temelja, saj se neprestano dela norca iz sestavnih kosov. Včasih očitno, včasih med vrsticami. Vsebuje homoerotične namige, zasmehuje nesposobno policijo in poudarjeno demonstrira, da se ne glede na nujo cesto vselej prečka na prehodu, zakajti nihče ni nad zakonom. *"Holy unholy J-walking!"* Namigi, iz katerih 'največji detektiv na svetu' lušči sklepe, so skrajno ridikulozni, in še bolj rešitve iz situacij. Za preživetje padca v delujoč jedrski reaktor zadostuje le 'bat anti isotope spray', medtem ko okove razžre limonina pita. *"Holy citric enzymes!"* Ne smem pozabiti niti na bat-computer, ki vsebuje dve kompletni enciklopediji, zato predmete analizira v minutah! *"Holy Einstein!"*

Čeprav je s površine animiranka videti kot na sedemdeset minut raztegnjena otroška epizoda brez pravega smisla, je vse prej kot to. Vzdušje izvirnika, besedne igre, podtoni in parodičnost zgradijo kakovosten izdelek. A reference bodo dojeli in pozdravili le poznavalci, katerim je naslov pravzaprav namenjen. Za koga drugega bi namreč najeli troje starčkov, da vnovič zaigrajo svoje vloge izpred pol stoletja, četudi le glasovno? Prepoznavni vokali, četudi patinasti, dajo izrečenim enovrstičnicam svojstven čar. Zato Vrnitev pelerinastih križarjev postavljam v kanonsko zbirko ljubiteljev Temnega viteza. Ni nujno, da bo slehernemu pogodu, vendar gre za čislanja vredno retrospektivo, kako so karakterji, ki jih spremljamo v seriji Gotham in v aktualnih filmih ter igrah, izgledali ob zori Batmanovega delovanja. *"Krščen obvezen ogled!"*



Return of the Caped Crusaders je zabaven animiran film, ki se sceloma napaja iz petdeset let starega izročila. Sodobnih batmanovskih gradnikov ni, marveč vse, od nerazdelanih, črnobelih značajev prek fabule do grafične predstavitve, temelji na davni TV-seriji. Pri čemer jo s pridom parodira, kar je največja dodana vrednost.



Druščino za boj proti paranormalnosti, v stripih znano kot Howling Commandos, tvorijo vampirka Nina Price, oboroženi smodlak Warwolf, močvirski nestvor Man-Thing in zombijaški poveljnik.

HULK: WHERE MONSTERS DWELL

Nenavadno, da je risanka poimenovana po zelencu, kajti vodilni rešimož pripovedi je pravzaprav Doctor Strange, taisti, ki smo si ga ogledali in obdelali pretekli mesec. On je edini, ki lahko obvaruje svet pred Moro, glavno nemezo zgodbe. Tej entiteti je v deželi sanj namreč dolgčas in bi rada počela neizrekljivosti po Manhattnu. Najboljši trenutek za prehod med dimenzijama je večer vseh svetih, ko je pregrada najtanjša. A celo tedaj je za preboj potrebna konkretna sila, zato si Nightmare prizadeva na svojo stran pridobiti Hulka. In to na domiseln način: tako, da ga spre z njegovim človeškim jazom. Ker silak itak misli, da je edino on pravi Avenger in da bi mu bilo bolje brez vračanja v telo 'puny Bannerja', skušnjavec nima težkega dela. Preostali Maščevalci imajo očitno druge zadače, poleg tega niso najboljše orožje zoper sanjske grožnje. Za hip je naše vesolje v resni nevarnosti. A Doktorju priskoči na pomoč pisana Shieldova ekipa za obvladovanje nadnaravnosti ...

Odvijanje, četudi le nokturno, je ob obilici likov, razcepljenih osebnostih in večrazsežnostih precej raznoliko. Alicecooperski Nightmare je orenk zajeban, čarodej se trudi s priklici moči ancientnih svetnikov, vmes pa razuzdani Hulk trešči vsevprek. Vključenih je tudi par referenc za poznavalce in dva ali trije zabavni izustki. A kljub vsemu se ves čas nisem mogel znebiti občutka, da gledam le malce daljšo epizodo nedeljske TV-serije Avengers Assemble. Produkcijsko je izdelek na istem nivoju, štorijalno pa takisto ne izstopa. V prvi vrsti je torej namenjen malim otrokom, ne odraslim geekom. Glede na to, da od Marvela ni bilo celovečerne risanke skorajda dve leti, medtem ko DCjeve izhajajo praktično ne četrtletje, sem pričakoval bolj kanonično in višeproračunsko predstavo. Saj so vendarle pod marelo največje tovarne risank, Disneyja! Škoda. ***LordFebo***

Marvelovo halloweenovsko predstavo pridobiš digitalno na ustreznih servisih.



Bolj smiselno, tudi s tržnega vidika, bi bilo poimenovanje risanke po čarodeju, ki sočasno uročuje po kinodvoranah. On reši dan pred nočjo.

TRAIN TO BUSAN

Ko potuješ po razvitih azijskih državah, kot sta Japonska in ta spodnja Koreja, si obvezno kupiš karto za vlak. Kompozicije tam prihajajo na minuto točno, hitre so, čiste in dokaj poceni, železniško omrežje pa tako razvejano, da kapilare sežejo celo do vasi. Korejec se na vlaku počuti tako doma kot Američan v avtu, zato oni nimajo road movie-jev, temveč akcijske vlakovščine. Na primer Snowpiercer izpred treh let, ko je vlak drvel po postapokaliptični snežni krajini in se ni smel ustaviti. Tudi v seulskem Train to Busan se ne sme, a iz drugačnega razloga. Civilizacijo uničuje zombijaški virus in obiskovanje postajališč ni dobra zamisel, saj povsod preživijo krvoločni zmutiranci. Pelje nas zato vlak v daljave, daleč tja v širni svet – dokler je proga in dokler je še kdo živ.



Dosti filma je statično dramatičnega, vendar v njem ni tako malo borilnih, bežalnih in drugače vratolomnih prizorov s solidnimi posebnimi učinki.

Naveza vagonov in lokomotive je jasno preslikava človeške družbe. Odtujena oče in hči, srednješolski odred, noseč par, poslovni oblastnež, starka ... Umirjeni mikrokozmos, ki se ubada z lastnimi mikrotežavami, se razleti, ko vanj priletijo grizoči gravži. Ti prodro na vlak, nakar imajo neokuženi civili stalne težave, kako jih obdržati na razdalji. Ne gre namreč za starošolska trupelca, ki so potrebovala celo večnost, da so te dosegla, marveč za hitre, po vseh štirih tekajoče, srhljivo (iz)gledajoče, krempljajoče, goltajoče in izredno odporne nakaze, ki jim je okužba vdihnila nadčloveške sposobnosti. Tudi ni časa za inkubacijsko dobo kot v Walking Dead, marveč transformacija v beštijo nastopi praktično takoj. Zato je v filmu obilo najprej bežalne in potem tepežkarske akcije, ko gmajna ugotovi, da jokanje ne bo pomagalo, in v roke vzame usodo ter kije za baseball. Vmes pa dramsko spoznavamo like, njihove motivacije, travme in namere.

Busan je bolj optimističen kot Walking Dead in zahodni zombijski filmi, saj v veliki meri zaobide mantro 'človek človeku volk'. Zaradi tega izpade azijsko naiven, a pozitiven in z jasnim sporočilom, da se gre v težavah zanesti predvsem na bližnje in ne na lažnivo državo. Vdata se kapitalist in politik, foter ne! Je pa ton kljub krvavosti dosti lahkoten, tako da ne gre za pravo grozljivko, temveč bolj za nekoliko najstniški srh. In škoda se mi zdi, da skuša biti film izvedbeno tako holivudski. V kadavrih in poanti sem pričakoval nekoliko več lokalne pristnosti, ne da je oboje na moč izmenljivo s tukajšnjo štimungo. Gledljivo, luštno, a ne tako prodorno kot korejski izdelki z jajci, kot je bil Oldboy. ***Sneti***

Za Pot v Busan spremljaj napovedi sladokusnega kinoprograma ali zanj pobaraj kakšnega optičnega krošnjarja.

FANTASTIC BEASTS AND WHERE TO FIND THEM

Era Potterja se ni končala, kajti Joanne Rowling po desetletnem premoru spet vešče vihti čarobno palico. Potem ko je v Londonu do nadaljnjega razprodala gledališko predstavo Harry Potter in otrok prekletstva, je v kinodvorane poslala prvi obrok čisto nove čarovniške serije in obenem prvi film, pri katerem se je preizkusila kot scenaristka. Magične živali so zrasle iz istoimenskega bradavičarskega učbenika, ki je leta 2001 izšel kot leksikon čarobnih bitij. Tokratni izdelek seveda ni dokumentarec, marveč sveža coprniška pustolovščina, ki se dogaja sedemdeset let pred Harryjem. V letu 1926 je Newt Scamander mlad znanstvenik, ki po svetu tovori čarobni kovček z zbirko prečudne živadi. V vlogi blesti vrhunsko introvertirani Eddie Redmayne. Preučevanje magičnih živali ga zanese v New York, kjer kot Britanec trči v ameriške šege in navade. Recimo to, da nečarobnim ljudem ne rečejo bunkeljni, temveč ni-čarji (no-maj). Ko mu iz kovčka pobegne nekaj zverinic, si na vrat nakoplje sumničavo bivšo avrorko Porpentino (Katherine Waterston). Iz predgovora enciklopedije vemo, da bo to nekoč njegova žena, vendar njun začetek ni obetaven. Ozračje je zaradi nedavne vojne napeto in čeprav se coprniki držijo zase, med ni-čarji rovarijo ločine, ki bi jih kot Žide okrivile za družbene tegobe. Pobegle voheljčke in ostale stvore je torej treba poloviti, preden bi vzbudili pozornost javnosti. Kljub pošastkom film ne deluje otroško, saj protagonisti niso šolarji. Rowlingova si zato privošči več 'odraslih' tem. Tako je v zgodbo vključila dobrosrčno seksuljo, ki se zabava z branjem moških misli in deluje kot odrasla, malce razuzdana verzija Loone Liupke.



V spletu okoliščin med čarovniki pristane okroglolični ni-čar Jacob, ki se coprnijam ne more načuditi in je stalen vir zabave.

Film se vrti po čarobnem univerzumu, ki je ravno dovolj domač, da mu odpustimo začetno nekoherentnost pri zgodbi, hkrati pa je z mednarodno noto dovolj drugačen, da ne daje občutka cenene molže. Sledila naj bi še štiri nadaljevanja, prvo nas bo čez dve leti peljalo v Pariz in naj bi se konkretneje dotaknilo Dumbledorjevega skrivnostnega druga Grindelwalda. Režira preizkušeni David Yates, ki je skrbel za zaključno četverico lončarskih filmov. Rowlingova je scenarij izdala tudi v knjižni obliki. Očitno se bo na format dramaturških tekstov treba navaditi, kajti prihodnje leto bo prenovljeno izdajo dobil Harry Potter in otrok prekletstva. Ali bo katera od teh zgodb zaživela tudi v obliki polnokrvnega coprniškega romana, še ni znano. ***Navi***

Magične živali je nemara še moč uloviti v kinu.

MOANA

Pred tri tisoč leti so neustrašni polinezijski pomorščaki gnali čolne v iskanju novih otokov. Nakar se je ta raziskovalna mrzlica Oceanije ohladila za celo tisočletje, dasi zgodovinarji ne vedo, zakaj. Disney to skrivnost prostranega Pacifika razkriva v svoji šestinpetdeseti celovečerni risanki. Nanjo studio veliko stavi, vendar so spočetka storili neposrečeno napako. Originalno ime Moana, ki v polinezijščini pomeni ocean, so namreč v Evropi spremenili v Vaiano – uradno zaradi licenčnih nesoglasij, neuradno zavoljo italijanske pornese Moane. Ta dvojnost uspehu zagotovo ne bo koristila.
Moana oziroma Vaiana je najstniška hči poglavarja s fantazijskega otoka Motonui. Z njega nihče nikoli ne odide, saj prebivalci verjamejo, da je morje onkraj koralnega grebena prenevarno. Življenje teče gladko, dokler se nad otok ne zgrne prekletstvo. Zanj je kriv nagajivi polbog Maui, ki je stvarnici sveta ukradel zeleno srce. Vaiana čuti, da je ona tista, ki mora Mauija prepričati, da artefakt vrne. Zato na čolničku odjadra na nevarno pustolovščino, v kateri ne manjka garbanja pošasti in opičjih norčij. Predstava je polna dihjemajočih prizorov azurnega morja, bujnega zelenja in bajeslovnih svetov, kjer prebivajo piratski kokosi, samovšečni rak in pošast iz lave.



Najbolj potetoviran tip v risankah in princesa, ki je ne zanima romantika, se z jadrnico odpravita rešit svet pred uničujočo temo.

Ustvarjalci animiranke so se temeljito poglobili v kulturo tihomorskih otokov in jo spretno vključili v vse plasti filma. Glasba se napaja iz motivov Fidžija, Samoe in Tahitija, njen nezgrešljiv ritem pa te vleče, da bi kar zaplesal. Sploh ko slišiš, kako v vlogi mišelinkastega božanstva prepeva Dwayne Johnson, ki korenini prav na Samoi. Precej opravka so si dali s tatovažami na Mauiju, ki so ročno narisane in animirane, medtem ko je film ustvarjen računalniško. Slednje ni docela samoumevno, kajti šestdesetletna avtorja stare šole sta doslej režirala le ploskovne risanke. A klasična risba to pot ni bila bila kos učinkoviti okolici, zlasti prikazu morja.
V slovenski sinhronizaciji so si govor in petje razdelili različni talenti, a je zvočna izkušnja celovita in prepričljiva. So pa pesmi so nekoliko kompleksnejše od legendarne Elzine Let it Go, zato jih bržda ne bo prepevala sleherna štiriletnica. Sicer risanka v luštnem paketu dostavi starodavno resnico pomorskih ljudstev: če hočeš jadrati, moraš vedeti, od kod prihajaš. Naša glavna junakinja ve, kje je doma, nakar se na potovanju nauči, kdo pravzaprav je. Vaiana, ki deluje kot Zlatolaskina eksotična sestrična, je vzornica dekletom, saj jim pokaže, da je mogoče prav vse, če le najdeš svojo smer in imaš srce na pravem mestu. Ogled pa je seveda primeren za staro in mlado ter močno priporočljiv. ***Prfoxa***
Če želiš dve uri poletja, pojdi čimprej v kino.

UNDERWORLD: BLOOD WARS

Kaj storiti s filmsko serijo, ki je že pred časom izgubila smisel in ostrino, a še vedno prinaša denarce? Furaš jo naprej, kakopak, do roba in naprej, naj gre za Resident Evil ali Underworld. Primerjava je na mestu, kajti obe sta se začeli silovito, z močnima junakinjama, dobro akcijo in neko količino krvavega srha, nakar sta odbluzili v tri krasne in sta le še bianco čeka. Blood Wars tega vtisa prav v ničemer ne odpravi.
Ker scenaristom sila primanjkuje snovi, je dogajanje raztegnjeno čez vso mero. Vampirska delilka smrti Selene se tokrat ubada z novim vodjo likanov oziroma volkodlakov, ki je na nek način povezan z njeno preteklostjo, in z igro prestolov v lastni krvosesni komuni. Vsi bi radi prišli do njene krvi in do krvi njene hčere, da bi tako prekinili vojno oziroma zavladali, kar je eno in isto. Selene se tako s prav posebnim vampirskim spremljevalcem napoti daleč na sever, v odmaknjeno zimsko komuno. Toda miru nima ne pred lastno vrsto, ne pred mišičnjaškimi kosmateži, za katere ni čisto jasno, kako ohranijo obleko, ko se spremenijo nazaj v človeka. Ljubezen z Michaelom je preteklost, zdaj je preganjana in ogrožana z vseh strani ...



CGI-volkodlaki so jebena stranka, saj kljub vsej ognjeni moči in mišicam nimajo za kruh proti preklasti vampirki čutnih ustnic. Kar žal mi je zanje.

To je škoda, saj Underworldu ostane le še štepanje okrutnih, že prav nagravžnih obračunov, kjer se likani in vampirji na veliko pobijajo. Šok faktor je konkreten, saj je videti, da so se ustvarjalci zgledovali po Mortal Kombatih. Prizori se ne ustavijo pred meči, ki uničujejo čeljusti, iztrganimi hrbtenicami in strelskimi genocide, medtem ko je obilnega krvavenja iz žil ter orifik itak toliko, da te sploh ne gane več. Ampak to je le glasen vizualni šum, ki skriva dejstvo, da film nima česa povedati. Niti fanom, med katerimi je upravičeno naletel na mlačen odziv, kaj šele tistim, ki bi si želeli vobče kakovostne krvosesne akcijade. Razpleti zapletov so vidni na kilometer, logičnih in logističnih neumnosti je na tone in bolj kot gledaš, bolj si želiš, da bi bilo tega videospotovskega povečevanja nesmiselnega krvavenja že konec. Nakar ugotoviš, da se itak ne razplete nič in da je kakor veliki finale s skrajno butastim veleobračunom zgolj nastavek za naslednji del. Ne vem, kako so prišli na to bistroumno zamisel, saj so že Blood Wars sprva kanili udejanjiti kot reboot serije, a verjetno so imeli prste vmes studijski računovodje. Dokler številke ne bodo rdeče, bo ta barva še vedno tekla! ***Sneti***
Krvave vojne še sučejo, ampak naj jih nehajo.



Vesoljska plovila v meglici so gigantska in skrivnostna kot Odisejini monoliti – brezoblična, neprebojna, a z odgovori na zagonetke stvarstva.

ARRIVAL

Saj poznaš tisto tezo, da če se res dobro priučiš neke tuje govorice, začneš gledati na svet drugače kot prej – tako kot njeni izvirni govorci? “Ti mogoče sanjaš v teh alienskih krogcih?” vpraša teoretski fizik Ian Donnelly sodelavko Louise Banks, jezikoslovko, ki si prizadeva tujskim prišlekom iz vsemirja verbalno pomahati v pozdrav. In jih vprašati, zakaj so pred nedavnim na Zemljo pripeljali dvanajst ogromnih medzvezdnih 'fižolov' ter jih parkirali na kvazi čisto naključnih koncih planeta. So raziskovalci? Morda turisti? Ali pa imajo zlovešče namene? Jasno je le, da niso potegnili fuzijskih topov na plano in so se pripravljeni sporazumevati, če le človeštvo uspe pogruntati, kako.
V močnem kontrastu z dvojko Dneva neodvisnosti je v Prihodu streljanja zelo malo. Kadri so počasni, meditativni in polni sprva nerazloženih spominov. Toda kljub temu te napetost zagrabi kot facehugger in drži na robu stola bolje kot marsikateri akcioner. Režiserju Denisu Villeneuvu uspe izrabiti našo prvinsko radovednost in hkrati strah nad neznanim. S skrbnim odmerjanjem suspenza in prelestno fotografijo napravi dogajanje, ki zareže podobno kot scene njegovega precej brutalnejšega Sicaria. Inteligentna pripoved, prirejena po kratki zgodbi Teda Chianga Story of Your Life, nas pelje na potep proti divjim zamislim o zavedanju časa in naravi svobodne volje. Prihod je visoka znanstvena fantastika, kakršno smo čakali od Okrožja 9. Ali Odiseje 2001, če se malo igram zakrknjenega purista.



V mrzlični trud, da bi dognali aliensko govorico in odvrnili pretečo vojno z napredno civilizacijo, je spretno prepletena Lojzkina osebna zgodba.

Amy Adams in Jeremy Renner kot glavna junaka ter Forest Whitaker kot njun vojaški šef so odlični v smislu, da se stopijo s prepričljivim svetom. Film ni obtežen z brezveznimi govori in celo sentimentalni prizori imajo točno določeno vlogo. Fabuli bi sicer lahko očitali nekaj lukenj. Opazna je narava njenega izvora: kot kratka zgodba nas z idejo sune v pleksus, ne da bi podrobneje razložila posledice, po katerih hlasta naš um. A to je smisel tega žanra. Da o zadevi premišljuješ še dolgo po tem, ko si zapustil kino. Eden ZF-filmov desetletja. ***Aggressor***
Vesoljcem že govorimo 'hau du ju du?'

Vzporedni Azeroth

Šaman pisane besede Aggressor razloži, kako se je v filmu po Warcraftu magija smrti pritihotapila na svet in druge reči iz bukel, ki spremljajo gibljive sličice.

Tristo zobatih trolov, tole imam pa v drugačnem spominu," se je pridušal marsikateri kinogledalec Warcraft: The Beginning. Avtorji dolgometražnega filma po znani seriji iger so si namreč dovolili nekaj odstopanja od obstoječega izročila. To ni bila samovolja holivudarjev z režiserjem Duncanom Jonesom na čelu, marveč je žegen prišel od takratnega skrbnika štorije Chrisa Metzna. Bradač je že pred odprtjem kinodvoran pojasnil, da film teče v vzporednem, drugačnem univerzumu. Za spremljavo je izšlo nekaj platničastih verzij te pripovedi, ki bo očitno živela kot nek vzporedni kanon igrinemu, zato si jih oglejmo pobliže. Seveda je vse od tu dalje en velik kvarnik za tiste, ki muvija še niste videli.

Drugačni temelji

Doslej so izdali dva romana in en strip. Warcraft: The Official Movie Novelization tesno sledi dogajanju na platnu in vsebuje le peščico dodatnih scen. Nekaj teh je povzetih po drugi knjigi, Warcraft: Durotan, ki se loteva predzgodbe orkovskega protagonista, dočim se Človeški plati uvoda v film posveti strip Warcraft: Bonds of Brotherhood. V slednjem izvemo, da so general Anduin Lothar, kralj Llane Vrynn in coprnik Medivh stari kameradi iz otroštva. Skupaj radi počno neumnosti in gredo na lastno pest pretepst ukletega glavarja trolov, ki napada izpostavljene kmetije. Beštijo sicer ugonobijo, toda njen sin jim napove maščevanje. Za nameček Medivh tam prvič sreča fel, magijo smrti, ki jo vihti zli trol. Ko armada čekanastih sovragov v povračilo oblega Stormwind in pade sam kralj Vrynn, Llanov oče, se Medivh v hudi uri posluži prav teh zavrženih kletev, da reši situacijo. In tako prične drseti pod vpliv fela, saj ima velika moč vselej ceno ...

Kako fel pride do warlocka Gul'dana, glavnega orkovskega zlobneža, v Durotanu ni povsem pojasnjeno. V igrah se to zgodi skozi drugega orčjega coprnika, Ner'zhula, ki ga ukani Kil'jaeden, demon Ognjene legije. Knjige oba ta pomembna lika povsem spregledajo, oziroma sploh celotno demonsko frakcijo, ki je v igrah v resnici zaslužna za invazijo Azerotha! V filmu je zaplet drugačen: hrusti morajo zapustiti rodni planet Draenor, saj ta nezadržno propada. Orkovska bukla tako pripoveduje o spletkah, s katerimi Gul'dan ugonobi Durotanovega očeta Garada, da bi ošibil njun klan Frostwolf, ga pridobil pod svoj vpliv in ga priključil Hordi. To mu uspe šele kasneje, ko Volkovom dodatno zavdajo izbruh vulkana in vojna s sosednjim klanom Red Walkers. Nasprotnike sicer potolčejo, a izgubijo toliko bojevnikov in živeža, da so primorani sprejeti Gul'danovo pomoč.



Strip Bonds of Brotherhood ni za prehvaliti, saj se zaradi različnih risarjev kvaliteta sličic iz strani v stran slabša. Tudi pripoved je plitva in diablovsko otročja.



Obe bukli sta prišli spod peresa stare znanke serije, Christie Golden, ki je popisovala že izvirno pripoved. Za fantazijsko literaturo sta čisto spodobno čtivo, čeprav se vidi, da je bila avtorica ujeta v dostikrat plehke filmske dialoge.



Filmu smo očitali prehiter tempo, kar bi lahko omilila verzija director's cut. Toda Jones je že zatrdil, da je ne bo, ker da bi rezane scene terjale še dosti CGI- obdelave.

Drugačno nadaljevanje?

Pomemben lik v Durotanu je najboljši tovariš mladega poglavarja Frostwolfov, Orgrim Doomhammer. V igrah je član povsem drugega klana – Blackrocka – in pribočnik vojaškega poveljnika Horde, Blackhanda. Prav on je tisti, ki tam pokonča Blackhanda v finalnem boju, ne Lothar kot v filmu! Očitno so avtorji menili, da Durotan na platnu potrebuje sidekicka, in škoda, da ga niso bolje izkoristili. Nasploh so zanemarili sicer navdušujoče orkovske veljake: med rezanimi scenami filma, ki jih najdeš ob DVD-izdaji, je nekajminutni pogovor med njimi, vštevši Grommasha Hellscreama in Kargatha Bladefista, ki ju na platnu komajda opaziš. Čudna odločitev.

Koncem Movie Novelizationa je bržčas najbolj zanimiva scena, ki je v filmu ni: združena Aliansa človeških kraljevin, vilinov in škratov se pripravlja na naskok orčje utrdbe. To pomeni, da mišičnjaki za dlje časa ostanejo v Azerothu, četudi ima konec filma podobo človeške zmage, saj uspejo Lothar in druščina ugasniti Black Portal ter obvarovati Stormwind. Kako maloštevilna orkovska ekspedicija preživi, še ni znano. V igrah je to urejeno bolj smiselno, kajti Orgrim po tistem, ko krepne Blackhanda, nadaljuje invazijo in Stormwind zravna z zemljo. Ljudje se takrat pod Lotharjevim poveljstvom odpravijo v izgnanstvo v sosednjo kraljevino Lordaeron. Ko jim Horda sledi, pride do druge vojne in dogodkov v Warcraftu 2. Duncan Jones je že izrazil željo po snemanju nadaljevanja, ki bi se tikalo teh dogodkov. Toda kje bo prizorišče, če Stormwind stoji?

Še en lik v orkovski knjigi spoznamo malo pobliže: Garono. Tu je nezakonska hčerka Medivha in orkinje, ki jo oplodi v omenjenih časih mladostniških bedarij. Mater za ta medvrstni koitus sežgejo na grmadi, dočim Garona postane Gul'danova sužnja. V igrah je po drugi plati otrok orka, ki posili draenejko, nakar jo Gul'dan izuri v ašašinko. Čeprav se za silo iztrga njegovemu vplivu, jo warlock prek ukletega talismana zopet uroči, da dvigne nož nad kralja Llana. Filmska verzija, v kateri jo Llane sam zaprosi, naj ga ubije, da se bo lahko rešila iz obkolitve, je spet bolj iz trte izvita. Razumeti gre, da so avtorji scenarija želeli preprostejšo pripoved od originalne, saj je tam likov ogromno in imaš lahko težave z orientacijo. Toda zaradi tega izostane nemalo oseb, ki so ključne za razvoj konflikta med Zavezništvom in Hordo. Nekaj situacij je pa kratkomalo blesavih.



OSKARJEVI NOMINIRANEC
MICHAEL FASSBENDER
OSKARJEVA NAGRAJENKA
MARION COTILLARD
OSKARJEVI NOMINIRANEC
JEREMY IRONS
SVOJO USODO IMAŠ V KRVI
ASSASSIN'S CREED
ASASINOV NAZOR
V KINU OD 29. DECEMBRA
DMC
DOLBY ATMOS

BOŽIČNI KVIŽNIK

Kraj leta zahteva tradicionalno preverjanje znanja. Delaj križce, krožce in povezave, nato izčrkuj misel, ki jo izreka JCT. Stori to za lastno zabavo ali rešitev pošlji prek naše retrostrani Joker.si. Nagrade so igre in igrice, VR-kartonke, knjige, slušalke ter še nekaj druge vznemirljive robe.

1. Damn, those alien bastards are gonna pay for shooting up my ...
K) chicks
O) president
S) ride
T) dreams

2. Kdo je ustvaril koga?

Inženirji	Š) orki
Otroci gozda	T) čivave
Melkor	O) beli hodci
Tolteki	P) ksenomorfi

3. Ko si v Sega Rallyju zaobvladal integralko in celico, si dobil kateri tretji avto?
C) forda RS2000
M) audija quattro
O) lancio stratos
K) mini cooperja

4. Kaj naredi bunkelj, da prižge luč?
F) On ne rabi luči, je že razsvetljen.
E) Izusti "lumos!"
V) Pretakne stikalo.
D) Pregarba žarnico s pendrekom.

5. Lego Dimensions so brezmejno multivesolje, a brez dveh svetov. Katerih?
A) Vojne zvezd
N) Marvela
U) Harryja Potterja
S) Gospodarja prstanov

6. Kaj je tisto spod prepucija?
M) ščiš
U) mekonij
J) smegma
O) Zaseka

7. Doktorju Kdoju so najbolj verjetno za petami:
J) Cyloni
E) Daleki
B) bante
A) Borgi

8. Katera pustolovščina ni od Sierre?
N) Codename: Iceman
J) Martian Dreams
U) Phantasmagoria
H) Colonel's Bequest

9. Poveži like in vire moči:

Samson	J) burek
Kal-El	O) lasje
Superpepe	K) Sonce
He-Man	E) kikiriki
Ali-En	R) Grayskull

10. Sloviti ameriški ZF-pisec Greg ni jastreb, marveč:
A) klopotača
M) vidra
E) medved
N) žirafa

11. Mitske širokorazgledane povezave. Kdo je tepel čigavega bratranca?

Sveti Jurij	M) Skankhunt42
Izrael	V) Spyro
Beowulf	B) Green Goblin
Orcrist	I) Morgan Freeman

12. Kam te lahko pripelje le korelijska tovornjača YT-1300?
D) do Trojan
R) na Bespin
E) na Pandoro
K) skozi bajoransko črvino

13. Kdo je pogost nasprotnik Trdonje, Zvitorepca in Lakotnika?
U) Prašič Pridanič
D) Slavica Glavica
A) Joža Gulikoža
V) Anja Lobanja

14. Črkožerstvo šteje in poznavanje literarnih klasik takisto.

Old Shatterhand	B) Daniel Defoe
Nori Klobučar	E) Rudyard Kipling
Bagera	L) Karl May
Pepe	M) Carlo Collodi
Mycroft	I) Conan Doyle
Ahab	C) Lewis Carroll
Petek	N) Herman Melville

15. Če vidiš z bodečo žico ovit kij, se spomniš na:
M) Arnolda
A) Zofko
R) Lucijo
Š) Štefa

16. Two brothers. In a van. And then a meteor hit. And they ran as fast as they could. From giant cat-monsters. And then a giant tornado came. And that's when things got knocked into twelfth gear ...
S) Futurama
P) Family Guy
A) Rick & Morty
K) BoJack Horseman

17. Kaj reče malopridnica v Vigenjštajnu?
B) "Taz'dingo!"
U) "Samo jaz in gospod Grizko!"
L) "Pazi leđa!"
A) "Pridruži se nam ali umri!"

18. Dva od DCja te čase nista župana.
T) Oswald
E) Oliver
P) Harvey
K) Hugo
A) Lex

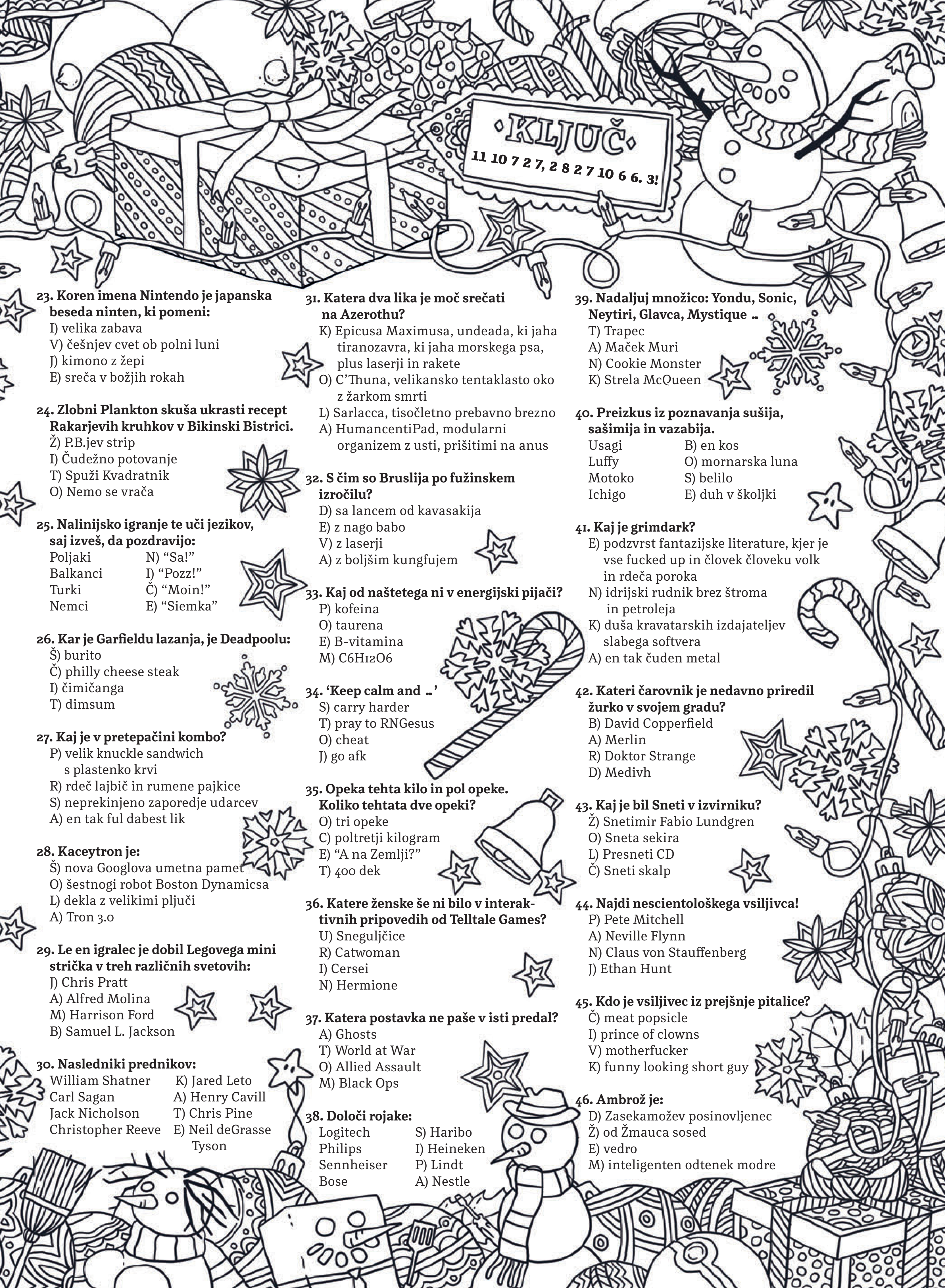
19. V katerih igrah se je moč popeljati oziroma sprehoditi po dotičnih metropolah?

Honolulu	R) Assassin's Creed: Revelations
Barcelona	I) Spec Ops: The Line
Dubaj	M) Test Drive Unlimited
Istanbul	K) Wheelman
Pariz	A) The Saboteur

20. Toecutter ...
K) Rictus Erectus
V) Wez
I) Master Blaster
Z) Immortan Joe

21. Kateri starček je najbolj povezan s panogo videoiger?
U) Ralph Baer
M) Stan Lee
K) Gordon Moore
O) George Lucas

22. Če ima slikar z modrim trakom meče, ima tisti z vijoličnim:
S) ja čopič, mona
M) palico
R) paleto
T) sendvič



23. Koren imena Nintendo je japanska beseda ninten, ki pomeni:
I) velika zabava
V) češnjev cvet ob polni luni
J) kimono z žepi
E) sreča v božjih rokah

24. Zlobni Plankton skuša ukrasti recept Rakarjevih kruhkov v Bikinski Bistrici.
Ž) P.B.jev strip
I) Čudežno potovanje
T) Spuži Kvadratnik
O) Nemo se vrača

25. Nalinijsko igranje te uči jezikov, saj izveš, da pozdravijo:

Poljaki	N) "Sa!"
Balkanci	I) "Pozz!"
Turki	Č) "Moin!"
Nemci	E) "Siemka"

26. Kar je Garfieldu lazanja, je Deadpoolu:
Š) burito
Č) philly cheese steak
I) čimičanga
T) dimsum

27. Kaj je v pretepačini kombo?
P) velik knuckle sandwich s plastenko krvi
R) rdeč lajbič in rumene pajkice
S) neprekinjeno zaporedje udarcev
A) en tak ful dabest lik

28. Kaceytron je:
Š) nova Googlova umetna pamet
O) šestnogi robot Boston Dynamicsa
L) dekla z velikimi pljuči
A) Tron 3.0

29. Le en igralec je dobil Legovega mini strič果 v treh različnih svetovih:
J) Chris Pratt
A) Alfred Molina
M) Harrison Ford
B) Samuel L. Jackson

30. Nasledniki prednikov:

William Shatner	K) Jared Leto
Carl Sagan	A) Henry Cavill
Jack Nicholson	T) Chris Pine
Christopher Reeve	E) Neil deGrasse Tyson

31. Katera dva lika je moč srečati na Azerothu?
K) Epicusa Maximusa, undeada, ki jaha tiranozavra, ki jaha morskega psa, plus laserji in rakete
O) C'Thuna, velikansko tentaklasto oko z žarkom smrti
L) Sarlacca, tisočletno prebavno brezno
A) HumancentiPad, modularni organizem z usti, prišitimi na anus

32. S čim so Bruslija po fužinskem izročilu?
D) sa lancem od kavasakija
E) z nago babo
V) z laserji
A) z boljšim kungfujem

33. Kaj od naštetega ni v energijski pijači?
P) kofeina
O) taurena
E) B-vitamina
M) $C_6H_{12}O_6$

34. 'Keep calm and …'
S) carry harder
T) pray to RNGesus
O) cheat
J) go afk

35. Opeka tehta kilo in pol opeke. Koliko tehtata dve opeki?
O) tri opeke
C) poltretji kilogram
E) "A na Zemlji?"
T) 400 dek

36. Katere ženske še ni bilo v interaktivnih pripovedih od Telltale Games?
U) Sneguljčice
R) Catwoman
I) Cersei
N) Hermione

37. Katera postavka ne paše v isti predal?
A) Ghosts
T) World at War
O) Allied Assault
M) Black Ops

38. Določi rojake:

Logitech	S) Haribo
Philips	I) Heineken
Sennheiser	P) Lindt
Bose	A) Nestle

39. Nadaljuj množico: Yondu, Sonic, Neytiri, Glavca, Mystique …
T) Trapec
A) Maček Muri
N) Cookie Monster
K) Strela McQueen

40. Preizkus iz poznavanja sušija, sašimija in vazabija.

Usagi	B) en kos
Luffy	O) mornarska luna
Motoko	S) belilo
Ichigo	E) duh v školjki

41. Kaj je grimdark?
E) podzvrst fantazijske literature, kjer je vse fucked up in človek človeku volk in rdeča poroka
N) idrijski rudnik brez štroma in petroleja
K) duša kravatarskih izdajateljev slabega softvera
A) en tak čuden metal

42. Kateri čarovnik je nedavno priredil žurko v svojem gradu?
B) David Copperfield
A) Merlin
R) Doktor Strange
D) Medivh

43. Kaj je bil Sneti v izvirniku?
Ž) Snetimir Fabio Lundgren
O) Sneta sekira
L) Presneti CD
Č) Sneti skalp

44. Najdi nescientološkega vsiljivca!
P) Pete Mitchell
A) Neville Flynn
N) Claus von Stauffenberg
J) Ethan Hunt

45. Kdo je vsiljivec iz prejšnje pitalice?
Č) meat popsicle
I) prince of clowns
V) motherfucker
K) funny looking short guy

46. Ambrož je:
D) Zasekamožev posinovljenec
Ž) od Žmauca sosed
E) vedro
M) inteligenten odtenek modre



PREBUDILA
STA
SE
Z
RAZLOGOM





JENNIFER LAWRENCE CHRIS PRATT

POTNIKI



Stoletka in stoenka



Po stotki pride stoenka, zato smo na naslovnico umestili Zastavino štirikolesno legendo. Toda vmes, 8. decembra 2001, se je zgodila še Stoletka, Jokerjev žur ob jubileju. Praznovali smo ga v Koloseju in pol jurja ljudem častili ogled pričakovanega prvega filma o Harryju Potterju. Ker Harry je bil tistikrat 'zakon', kakor je malce odbijajoče vsakodnevno ponavljala reklama od Top Shopa. A nismo šli samo v kino, marveč se je tudi streljalo v Unreal Tournamentu in divjalo v Rally Trophyju. Največji hec pa je bil turnir v sestavljanju lego Hagridove hiške: štirje v ekipi, a vsak je imel eno roko privezano na stol. Če si bil slučajno tam, vrži uč med Kronike na naši strani, nemara se uzreš v fotogaleriji. Nameni pri tem še spomin na pokojnega Quattra, ki je na prireditvi španciral naokoli kot dukovski cosplayer.

Pred petnajstimi leti smo objavili seznam božičnih želja, ki so očitno predstavljale hotnice tistega časa. Na vrhu spiska je bil Compaqov ipaq, sijajni dlančnik z barvnim displejem. Takrat je bil to res poželjiv onegaj, četudi precej neuporaben. Danes zelo verjetno nihče ne ve, ne kaj je Compaq, ne ipaq, ne dlančnik. Bilo i prošlo. Čudaški se zdi takisto onegaj creative jukebox, ki je bil tedi 'ultimativni predvajalnik MP3-jev'. Zadeva velikosti CD-mana (saj se tako reče prenosnemu predvajalniku zgoščenk, kajneda?) ni vrtela ploščkov, marveč šest giga trdi disk. Ne mehki, trdi! Dva tisoč komadov, tastar! Naslednji na pismu Božičku je bil Microsoftov force feedback 2, suvalni joystick, katerega znamka in kasta sta ravno tako na smetišču zgodovine. Sledil je playstation 2, 'ki poganja vrhunske igre, kot so Gran Turismo 3, Dead or Alive 2, Grand Theft Anal 3 in Pro Evo.' Le ene postavke čas ni docela povozil: Logijevega imenitnega volana momo force, ki ga še vedno imamo in je čist hud.

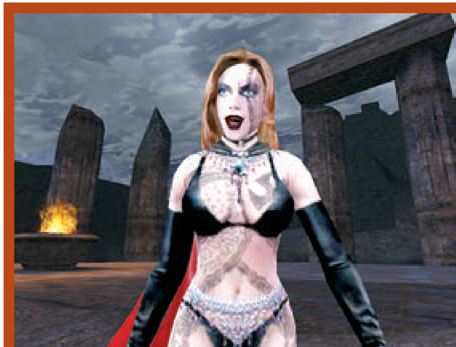
Pisali smo v Jokerju 101 o splovitvi xboxa in gamecuba v ZDA, o Encarti 2002, predhodnici Wikipedije, ki si jo moral kupiti in na CD-romih tovoriti naokoli, ter o najjačem geforcu 3 Ti 500. Med seboj smo spopadli brskalnika Netscape in Explorer ter se veselili, ker je PopTV štartal animejsko serijo Dragonball. Poleg sličično izpostavljenih iger smo opisali še omembe vredne podmorsko simulacijo Aquanox (74), Flight Simulator 2002 (85), helikopterščino Comanche 4 (81), fantazijsko akcijsko strategijo Myth III (72) in Pontifex, legendarno fizikalno grajenje mostov. Zapomnljiva interesantnost je bil zaključen literarni razpis, zvan Natečaj za umne, v katerem je bilo treba v kratki zgodbi uporabiti par ključnih besed, kot so Geri Koma (pokrovitelj je bila firma Gericom), šizntraktor in pofrfuliti. Med več sto štorijami je zmagal nek Gregor z junaškim epom. Tedaj je bilo zanimanje za pisano besedo še gorko.



Aliens vs. Predator je precej posiljena stripovska serija, ki se je nato manifestirala še na velikih platnih in malih monitorjih. Začuda sta bili dve igri na to temo dobri in zapomnljivi. Slednje predvsem po resničnem srhu, ako si igral z marincem. Dvojka (88) je trojno naravo prvenca izboljšala, obogatila in naredila igranje z alienom bolj uporabno.



Po par slabih vojnozvezdnih strategijah se je LucasArts povezal s studiem Ensemble in na temelju Age of Empires so skupaj udejanjili prav dobro izometrično realnočasovko **Galactic Battlegrounds** (84). Receptura je bila klasična, torej nabiraj surovine, gradi bajte in razvijaj vojsko, strani pa šest: uporniki, Darth, Wookiji, Naboo in Trgovska federacija.



Return to Castle Wolfenstein (92) nas je skoraj deset let po prelomnem izvirniku spet poslal na izlet v najglobje nacistične laboratorije. Zi Žermans so nas zasipali s supersoldati in babami v ledru, mi pa smo jih s panzerfausti in tesla cannonom učili bontona v jako všečni strelski akciji. Ta je vsebovala celo nekaj odprtih prizorišč in tiholazenja.



Včasih so ustvarjalci odmevno zapuščali skupine in ustanavljali lastne firmice, nakar so vsi po vrsti naredili izdelek nalik prejšnjim. Prebežniki od projekta Age of Empires so tako storili **Empire Earth** (80), akcijsko strategijo, ki se je odvijala v antiki, srednjem veku, prvi svetovni vojni in bližnji prihodnosti. Špil nas je navdušil po obsežnosti in dobri izvedbi, a je bil obenem počasen ter malce dolgočasen.



Medtem ko se je serija Rainbow Six osredotočala na boje v stavbah, je taktična vojaščina **Ghost Recon** odvandrala na širnejše livade. V njej smo poveljevali skupno do šestim zelenim baretkam v treh ekipah. V predpripravi smo določili opremo, med igranjem na zemljevidu s klikanjem odrejali, kam naj se soldati premaknejo, in kadarkoli prevzeli nadzor nad želenim. Ocena: krepkih 91!



Rally Trophy (79) ni dobil najvišje ocene, a se je vseeno zapisal v spomin kot solidna simulacija. Namesto sodobnih reli dirkalnikov je finska skupina Bugbear za svoj prvenec izbrala obdobje 1960 - 72. To pomeni fičota, minija, lancio stratos, saaba 96 in druge tistikratne štirikolesnike. Kljub ne najbolj privlačnemu obdobju smo jih orenk gonili, preklinjali zadnji pogon in sneg ter celo tekmovali na Stoletki.



281

INDIJSKO MODRO BARVILO | OMAMA, ANESTEZIJA | PASIVNI PEDERAST (iz črk EDKIN) | BALONAR SLAVKO ŠORN | KISLINA, KI SE IZLOČA IZ ORGAN. S SEČEM | OLIVER CROMWELL

BLAGAJNIŠKI IZTRŽEK

SLIKAR SAMOUK

ŠOP GORSKE TRAVE NA SICER GOLIH TLEH

PRODAALEC PEČENEGA KOSTANJA

GLASBENIK TURNER

DEKOKT

NATALIJA KOLŠEK / STEGNO

▷

▽

GESLO IZHAJA IZ SLIKE | BASKOVSKA ČEPICA | PALEOLIT. NAJDIŠČE V ŠPANIJI | ŠTORKLJA (NAREČNO) | AMERIŠKA FILMSKA IGRALKA (DIANE) | AMERIŠKI PEVEC GARFUNKEL | AFRIŠKA KRAVJA ANTILOPA | ŽELEZNIŠKA ZAPORNICA | IMPORT / ANTON TROST

PIVSKI VZKLIK / PROSTOR ZA RACE

OZKA DOLINA OB REKI BAČI

IT. VOJAK V PRVI SVETOVNI VOJNI

EL. STROJ ZA PROIZV. IZMENIČNE NAPETOSTI

NIČVREDEN MOŠKI

ARSENIJE (KRAJŠE)

LJUDJE ISTEGA SOCIALNEGA IZVORA

EVROPSKI VELETOK / KRAJ PRI RAKEKU

MANJŠE PLOVILO / JUŽNOAM. PASTIR

KAKTEJA, KAKTUS (KRAJŠE)

RIHARD JAKOPIČ

CULA, SVEŽENJ / VESLAČ NA GALEJI

IZTOK JEREB / ZDENKO VRDLOVEC

OLGA MARKIČ

TELESNI DELI / DEL UDA PO AMPUT.

ZIDARSKO ORODJE

SADEŽ, PODOBEN ČEŠNJI

EMA KURENT / UŽIVALEC LEPOTE

IZDELOVALEC KRST / NEKD. MB TOVARNA

PODZEM. ŽUŽKOJED

ORODJE IZ NAJSTAR. KAMENE DOBE

LIPID, KI VSEBUJE FOSFOR IN HOLIN

ŽELEZOV OKSID

RASTLINA ZA TKANINE IN OLJA

STARINARNA

NEKD. FINSKI ATLET NURMI

PRITOK RENA V ŠVICI

JOŽE STABEJ / ŠP. SLIKAR (PABLO)

NAŠA KOROŠKA PESNICA (MAJA)

JOKER-DECEMBER 2016

DEJSTVO, DA SE KDO DA, SME VOLITI

COPOTANJE / DEL SEVER. MORJA

ŠTRIK

PSIHOLOGINJA ULE

PRIHOD V NOVO STANOVANJE

ČLOVEK, KI ŠEPA (POMANJŠEVALNO)

PRAVI POMEN (ŠALE) / NEKD. TUR. VELIKAŠ

OBVESTILO O NAMERAVANEM DEJANJU

NAŠ KIPAR (DRAGO)

SREČNO 2017!

ARHITEKT RAVNIKAR

RIM. ŠTIRI / PECIVO IZ KVAŠENEGA TESTA

PODOLGOVAT SOD

ANGLEŠKA PISATELJICA (JANE)

SL. MATEM. (JURIJ) / ZELO SUH ČLOVEK

LJUBKOV. M. IME

KRAJ PRI LJUBLJANI

DALJAVA

TVORBA V ČEBELJEM PANJU

DOMAČA PTICA / POSODA ZA ODPADKE

SL. SKLADATELJ (OSKAR)

LAKOTNICA PRI KONJU

VODA V TRDNEM STANJU

SUKNJIČ HRV. NOŠE / FR. PISEC (BORIS)

NAŠ SLIKAR (MATIJA)

BOLGARSKI PISATELJ PELIN

DRAG KAMEN SINJIH BARV

ETIKA

OLGA LUNCER

RIMSKA BOGINJA JEZE

VELIKE PTICE UJEDE

VSILJIV ČLOVEK, TIŠČIN / RIM. ŠEST

POPOLNA PRAZNINA / IZTOK JEREB

PROZOREN POLDRAG KAMEN, ČADAVEC

UM. ZGODOVINAR CEVC

TEKSTILNI IZDELEK

GLIVIČNA BOLEZEN NA VINU

SKUPINA PTIC V LETU

Ambroževe paberkuume bodo čitali: Jure Marjetič iz Prebolda, Nina Černič iz Ljubljane in Juš Leskovec iz Cerknice. Rešitev: AMBROŽ.

Izžrebanca kražke: Ana Kovač iz Ljubljane (majica in mišpodloga) in Peter Oražem iz Mabirora (figurica in mišpodloga). Rešitev: DOKTOR ČUDEN.

Zamotani geselj, ki izhaja iz gornje fotografije, do 7. januarja napiši v glasovnico, ki jo najdi na naši rumeni stranki na naslovu *Joker.si*.

Sveta slama



8. 10. 2016

Kanta si je obrisal pot s čela. V svojih petindvajsetih letih je sicer sestavil kar precej računalnikov, toda stroj, ki sta ga gradila s Preklo, je bil drugačen. Bleščeče medeninaste cevi, valji, zobata kolesa in tisto glavno – čarobni ris, vgraviran na medeninasto ploščo, ter še en iz krede, ki je obdajal stroj in ga v resnici poganjal. Mašina se je zdela kot okostje naslanjača. Iz obeh naslanjal za roke so odganjali vzvodi, izpod sedala pa je štrlela številčnica s ciframi na zobnikih. Iz žepa je izvlekel škatlico cigaret in ponudil še Prekli.

"Kaj naj s temi čiki s promilom nikotina? Zrak na Kredarici je močnejši od njih." Prekla se je zasmejal in iz žepa povlekel svoje.

Poleti sta se med preučevanjem knjižice Jurija Vege o nebesnih telesih vprašala, zakaj je razprava napisana v latinščini in ne v nemščini kot njegova druga dela. Ker sta oba tripala na teorije zarot, se jima zazdelo, da bi latinski Georgio de Vega namesto običajnega nemškega Georga von Vege lahko bil šifra. Vse skupaj sta vzela kot hec, toda kmalu so se na listu začela izpisovati logična sosledja črk, in to v slovenščini.

Zdaj je pred njima stal morebiten časovni stroj. Dokler ga ne preizkusita, je edino časovno potovanje, ki ga je zagotovo zmožen, pot v prihodnost s hitrostjo šestdeset sekund na minuto. A kam najprej?

"Skočiva en dan v preteklost. Da ga ne pregrejeva."

"Ohoho, gospod Kanta bi skočil v preteklost za en cel dan," je zajedljivo odvrnil Prekla. "Da ne bi pregrela stroja. Zakaj potem ne skočiva a samo uro nazaj? Ali samo minuto? Pravkar sva sestavila najbrž najpomembnejšo napravo v človeški zgodovini, ti pa bi skočil en dan nazaj."

"In kaj predlagaš ti?"

"Da skočiva v resnično preteklost."

"Ja?"

"Se spomniš kronovizije?"

"Tiste televizije, ki jo je sestavil italijanski pater Pellegrino Ernetti? Ki je kazala preteklost in s katero si je ogledal Kristusovo križanje?"

"Točno te."

"Ti bi šel čekirat križanje?"

"Ne. Sem pa razmišljal, da bi se odpravila na Golgoto in Longinusu sunila Sulico usode."

"Hudo," je pripomnil Kanta.

"Ampak potem sem si rekel, da je vse skupaj mogoče prenevarno."

"In zato se najprej odpraviva v včeraj," je zmagoslavno dejal Kanta.

"Pa kaj še. Prenevarna ni dolga pot, ampak razmere na Golgoti. Sploh je pa Sulica usode preveč mejnstrimovska za taka hipsterja, kot sva midva."

"Midva sva hipsterja?" se je začudil Kanta.

"Glej, če so naju celo osnovno in srednjo šolo zajebavali zaradi špeglov, sva zdaj zaradi njih lahko vsaj na videz pripadnika kul subkulture."

"O tem kul bi se dalo razpravljati ..." je začel Kanta. Toda Prekla se ni pustil motiti.

"Zakaj ne bi skočila v preteklost po res spregledano svetinjo? Upadeva v Betlehem in iz jasli vzameva sveto slamo."

"Sveto slamo?"

"Ja. Seno, na katerem se je rodil Jezus."

"Prvič slišim."

"Saj. Nihče je ne omenja, ampak če ima svojo moč še sveti prepucij ..."

"Prepucij?"

"Kožica."

"Kožica?

"Kalamarček, no. Jezusov obrezek."

"Zdaj si pa že ogaben."

"Glej, če ima svojo moč še sveti prepucij, ni vrag, da je ne bi imela slama, na kateri se je rodil mali Mesija."

"V redu. Poskusiti ni greh."

"Pa dajva. Koordinate sem že vnesel. Greva pogledat, kako bodo prerezali popkovino?"

"Če obljubiš, da ne boš dobil kakšnih idej s sveto placento."

"Častna Ickejeva."

Stisnila sta se v medeninasti naslanjač, Kanta je nastavil številčnico, Prekla je povlekel vzvod in časovni stroj je kovinsko zadrdral. Beli kredasti ris okultnih znamenj okrog stroja je zažarel z lastno svetlobo in posrkalo ju je v vrtinec.

0. 0. 0000

Stroj se je ustavil s sunkom. Lebdel je sredi popolnega niča, obkrožal ga je le soj medle svetlobe čarobnega risa. Kanta je zaradi šoka malce bruhnil po puloverju. "Krasno, priletela sva v popoln nič."

Prekla je ošinil številčnico. "Ja, genij. Nič čudnega, da sva sredi ničesar, če si nastavil neobstoječ datum. Moram res vse sam?"

Pobrkljal je po številčnici in potegnil vzvod. Časovni stroj je izginil in gigantska glavonožna lovka, ki se je dvignila za njim, je zamahnila v prazno.

24. 12. 0001

Kanta ob ustavljanju tokrat ni bruhnil. Okrog njiju se je počasi v žarišče izostril vegast hlevček. Bil je v precej slabem stanju. V njem je smrdelo po zatohlem in v jaslih ni bilo niti ene same samcate slamice.

"Očitno datumi tudi tebi ne gredo prav dobro od rok," se je zarežal Kanta.

"Jebenti," je zaklel Prekla. "Kakšen bedak sem. Tip, ki je preštevál leta od Kristusovega rojstva, se je uštel za nekaj let. Poskusiva s trojko."

Pobrkljal je po številčnici, medtem ko je Kanta zategnjeno zapel: "Tam stoji pa hlevček, tam stoji pa hlevček, pra–azni hlevček Betlehem."

24. 12. -0003

"O, dober dan, a vidva sta prišla pa kar s coprnijo?" ju je nagovoril bradač v orientalski halji in turbanu.

"Mar ni bilo rečeno, da se moramo na pot k maziljenemu odpraviti brez magije, sicer ne bomo doživeli razsvetljenja?" je vprašala ženska poleg njega.

Kanta in Prekla sta odprtih ust buljila v natrpano štalco. Poleg Marije in Jožefa ter njunega deteta, ki se ni zdelo novorojeno, je v njej vrvelo. Besede je prvi našel Kanta, ki ni kaj pretirano razmišljal, kako to, da razume ljudi, ki govorijo v njemu neznanem jeziku. "Trije modri!" je izpostavil očitno. "Ampak zakaj vas je dvajset?"

"Kje pa piše, da bi morali biti trije?" je vprašal prvi bradač. "Prinesli smo tri stvari, to že res, ampak nas je nekaj več."

"Oprostite moji nevednosti," se je vmešal Prekla. "Ampak mlademu maziljencu bi rad sestavil horoskop. Veste, kdaj točno se je rodil?"

"Ja. Natanko pred enim letom, dvema mesecema in petnajstimi dnevi," je uslužno odgovorila ženska.

"Hvala," je rekel Prekla, hitro preračunal, nastavil datum in potegnil vzvoda. Preden sta znova zdrsnila v časovni vrtinec, je še slišal Kanto reči: "A bi mi mogoče takole iz prve roke lahko razložili, kaj je mira?"

09. 10. -0004

"Lahko bi počakal vsaj toliko, da bi izvedel, kaj je mira," je negodoval Kanta. "S tem strojem itak ne moreva ničesar zamuditi," se ga je zaslišalo v hlevčku.

Počutil se je, kot bi se vanj uprle vse oči tega sveta in še kakšen par onostranskih. Nenadoma se je globoko v sebi zavedel, da je zmotil blagoslovljen trenutek. Morda celo najbolj blagoslovljen trenutek v vsej zgodovini. Osramočeno se je odkašljal in se zazrl v tla.

Prekla je nemo strmel predse. "Tu sva," je šepnil.

Prizor pred njima ju je navdajal s strahospoštovanjem. Sredi hlevčka je v jaslih ležalo dete, ki je žarelo z mehko svetlobo. Nad streho so se spreletavali angelci s trombami v rokah, osel pa je neprizadeto žvečil mrvo.

Prekla je nagovoril Jožefa: "Čestitke za otroka. Ni vam ravno podoben, ampak vseeno čestitke."

"Ja, očitno se je vrgel po mamici," je dejal Kanta in pogledal Marijo, ki je utrujeno počivala ob jaslih.

"Amm, živijo, Jezus. Kralja, ki prihaja, pridite molimo, hozana na višavah, pa te scene," je bleknil Prekla. "Si smeva sposoditi par bilk slame? Za spomin."

Dete se je zvonko nasmehnilo. Prekla je pogledal Jožefa in ta mu je prikimal. Popotnika sta pograbila vsak šop slame iz jasli in pomahala v slovo.

"Že veš, kaj bova z njo?" je vprašal Kanta.

"Nimam pojma. Bova že doma pogruntala." Prižgal si je cigareto, globoko inhaliral in nastavil časomer na stroju na leto 2016. Potegnil je vzvoda in ...

Skorajda se je zadušil od kašlja, ko se ni zgodilo nič.

Še enkrat je preveril datum, potegnil vzvoda in ...

Še vedno nič. Razen tipanja po rami. Dregajoči Kentin prst mu je nakazoval, naj se obrne. Za njima je stal vol, bolščal vanju s topim pogledom in jima kazal belkast jezik. Prekla je sklonil pogled. Ris okrog stroja je bil mestoma razmazan, nekje pa ga sploh ni bilo več.

"Ga znaš popraviti na pamet?" je vprašal Kanta.

"Ne," je zastokal Prekla in zaklel tako mastno, da so angelcem od groze popadale trombe iz rok. "Ti?"

"Ne. Kaj sem pa vedel, da ga bo treba znova risati."

"Kaj pa zdaj? Stroj brez njega ne deluje."

"Nimam pojma. Vem pa nekaj drugega."

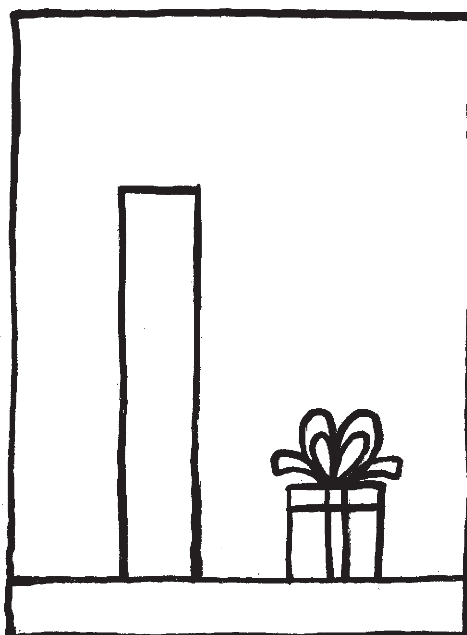
"Kaj?"

"Za kaj bo dobra sveta slama."

"Ja?"

"Za tobak. Vsaj upaš lahko, da bo. Sicer se ti bo zmešalo, ko boš skadil tole škatlico do konca. Do naslednjega čika je več kot tisoč petsto let."

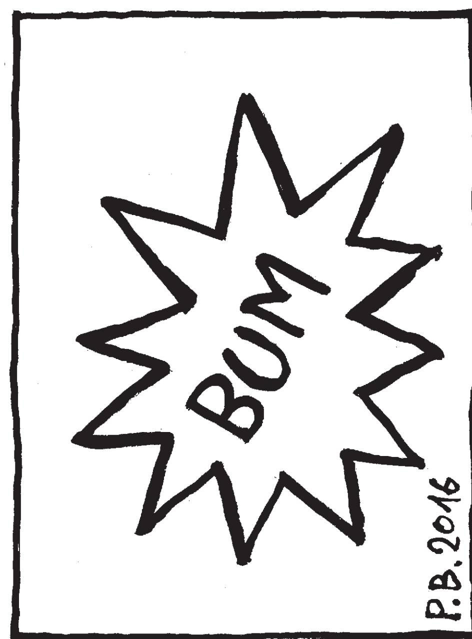
StricBedanc



OHOHO, KAJ PA JE TO? DARILO ZAME? ČISTO SEM PRESENEČEN!

KAJ NEKI JE NOTRI?! KAR TAKOJ GA BOM ODPRL! ČISTO SEM RAZBURJEN!

OH, NE, EKSPLOZIV! NA POMOOČ! NA POMOOOČ!!!

NA POMOOČ!
ZDAJ JE PREPOZNO!!!

BUM
P.B. 2016

NEVERJETNO! PREŽIVEL SEM EKSPLOZIJO! TEGA PA RES NISEM PRIČAKOVAL.
SAJ TO JE PRAVI ČUDEŽ!
JAZ TUDI! JAZ TUDI NE! ČUDEŽ!
NEVERJETNO!

TO JE TREBA PROSLAVITI! HURA!
NISEM BIL JAZ! NISEM JAZ PODTAKNIL EKSPLOZIVA! KAKO NAJ BI JAZ VEDEL, DA BO TAKO NEUČINKOVIT!? NIČ NE BOM PRIZNAL!

TIŠINA, PREKLETO! OBEMA VAMA UKAZUJEM PRAZNOVANJE TEGA DOGODKA! VESELJE JE BREZPOGOJNO OBVEZNO! HURA, JUHUHU, GREMO ZDAJ VSI SKUPAJ!
HURA, JAZ SEM ŽE KAR ZAČEL ...
NE MOREM PROSLAVLJATI BREZ SVOJIH DIAMANTNIH NOGAVIC, SAJ SEM ANARHIST. MENI NE BO NIHČE UKAZOVAL!



TO JE TA OBČUTEK™

DELI ČAROBNE TRENUTKE

Joker jev DNEVOKAZ 2017

JOKER.SI

JANUAR ZANOHTAR

PON	TOR	SRE	ČET	PET	SOB	NED
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

FEBRUAR ČMOKAVEC

PON	TOR	SRE	ČET	PET	SOB	NED
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28					

MAREC ROGOVIL

PON	TOR	SRE	ČET	PET	SOB	NED
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

APRIL MARELJ

PON	TOR	SRE	ČET	PET	SOB	NED
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

MAJ HORMONIKAŠ

PON	TOR	SRE	ČET	PET	SOB	NED
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

JUNIJ NAIZUST

PON	TOR	SRE	ČET	PET	SOB	NED
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

P.B. 2016

GLOBOK DUŠNI MIR PRINAŠAJOČE SUBLIMNO SUBLIMINALNO SPOROČILO:
PHILIPS

Joker jev DNEVOKAZ 2017

JOKER.SI

JULIJ VETROJEB

1	SOB
2	NED
3	PON
4	TOR
5	SRE
6	ČET
7	PET
8	SOB
9	NED
10	PON
11	TOR
12	SRE
13	ČET
14	PET
15	SOB
16	NED
17	PON
18	TOR
19	SRE
20	ČET
21	PET
22	SOB
23	NED
24	PON
25	TOR
26	SRE
27	ČET
28	PET
29	SOB
30	NED
31	PON

AVGUST RITOPRASK

1	TOR
2	SRE
3	ČET
4	PET
5	SOB
6	NED
7	PON
8	TOR
9	SRE
10	ČET
11	PET
12	SOB
13	NED
14	PON
15	TOR
16	SRE
17	ČET
18	PET
19	SOB
20	NED
21	PON
22	TOR
23	SRE
24	ČET
25	PET
26	SOB
27	NED
28	PON
29	TOR
30	SRE
31	ČET

SEPTEMBER ŠOLOVAJ

1	PET
2	SOB
3	NED
4	PON
5	TOR
6	SRE
7	ČET
8	PET
9	SOB
10	NED
11	PON
12	TOR
13	SRE
14	ČET
15	PET
16	SOB
17	NED
18	PON
19	TOR
20	SRE
21	ČET
22	PET
23	SOB
24	NED
25	PON
26	TOR
27	SRE
28	ČET
29	PET
30	SOB

OKTOBER MARONEK

1	NED
2	PON
3	TOR
4	SRE
5	ČET
6	PET
7	SOB
8	NED
9	PON
10	TOR
11	SRE
12	ČET
13	PET
14	SOB
15	NED
16	PON
17	TOR
18	SRE
19	ČET
20	PET
21	SOB
22	NED
23	PON
24	TOR
25	SRE
26	ČET
27	PET
28	SOB
29	NED
30	PON
31	TOR

NOVEMBER MOŠTNIK

1	SRE
2	ČET
3	PET
4	SOB
5	NED
6	PON
7	TOR
8	SRE
9	ČET
10	PET
11	SOB
12	NED
13	PON
14	TOR
15	SRE
16	ČET
17	PET
18	SOB
19	NED
20	PON
21	TOR
22	SRE
23	ČET
24	PET
25	SOB
26	NED
27	PON
28	TOR
29	SRE
30	ČET

DECEMBER SMREKOMOR

1	PET
2	SOB
3	NED
4	PON
5	TOR
6	SRE
7	ČET
8	PET
9	SOB
10	NED
11	PON
12	TOR
13	SRE
14	ČET
15	PET
16	SOB
17	NED
18	PON
19	TOR
20	SRE
21	ČET
22	PET
23	SOB
24	NED
25	PON
26	TOR
27	SRE
28	ČET
29	PET
30	SOB
31	NED

NAJRAJŠI IMAM KOZMIČNE VIBRACIJE IZ OSONČJA ZETA-RETIKULI.

DOMAČI KINO Z ENAJSTDIMENZIONALNIM HIPERPROSTORSKIM NADZVOKOM, Z DO 80% MANJ BREZŽIČNO POVEZAVO

NADZORNA REKTALNA LOVKA BO POVSEM NEINVAZIVNA, SO REKLI.

ROČNI POKONČNI PARNI ČISTILNIK Z VISOKO ZMOGLJIVOSTJO ZDRAVE IZBIRE ZA DRUŽINO

ODLIČNA SAMODEJNA ŠČETKA S SNEMLJIVIM ZAGOTOVILOM POPOLNIH REZULTATOV

JAZ SEM V RESNICI HOLOGRAM.

PRENOSNI ZVOČNIK NA SUH ZRAK Z INTEGRIRANIM PENILNIKOM VSEH VRST OKUSNEGA KROMPIRČKA

NAPREDEK ZELO CENIM, SAJ MI OMOGOČA, DA SEM NEPRESTANO ZAFIKSANA Z MAMILI.

ALI SMO ZDAJ ŽE V ŠE BOLJ PRIHODNJI PRIHODNOSTI?

TA PRIHODNOST MI GRE ŠE BOLJ NA ŽIVCE OD TISTE PREJŠNJE. MISLIM, DA BOM OD TE VIRTUALNE PSIHOZE TOTALNO ZNOREL.

ZAKAJ MORAM RAVNO JAZ, KI SEM NAJMANJŠI, VES ČAS NOSITI ČASOVNI STROJ IN DRVA?

P.B. 2016